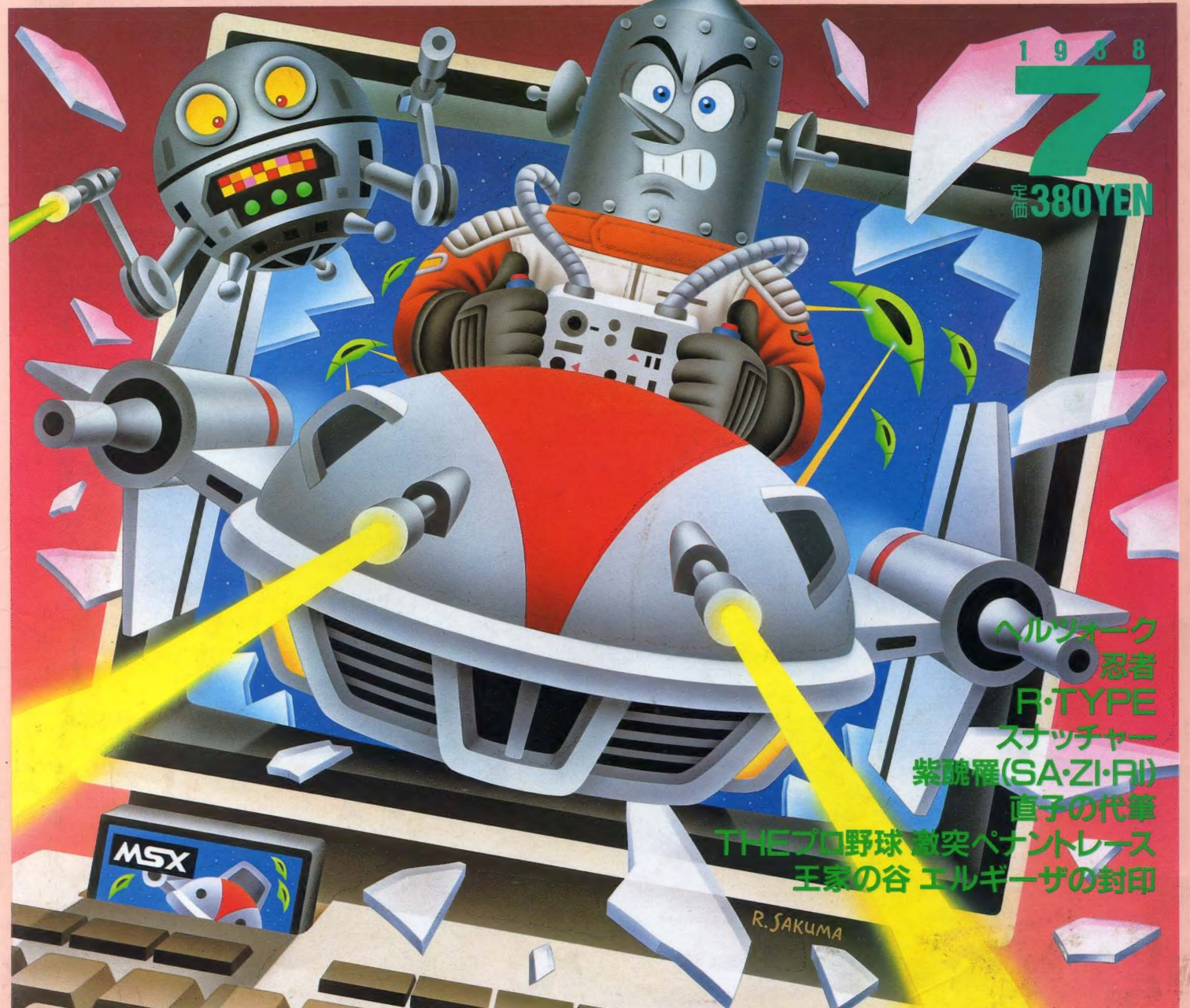


MSXマガジン



1988
7
定価 380YEN

ヘルツォーク 忍者
R・TYPE
スナッチャー
紫醜羅(SA-ZI-RI)
直子の代筆
THEプロ野球 激突ペナントレース
王家の谷 エルギーザの封印

R. SAKUMA

特集 シューティングゲーム・コンストラクション
吉田工務店

キミのセンスで縦スクロールシューティングゲームを!!

特別付録

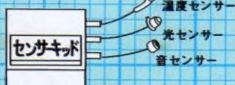
WHAT IS
Pana Amusement Cartridge2 (振務)

●FM音源プラスS-RAM、MSXの新しい力
を調べて調べて大公開。アレスタ情報もある。

温度、光、音

3つのセンサーを キミのプログラミングで
MSX2につなげてやりたいハウダイ!

- 「センサーキット」は、温度センサー、光センサー、音センサーをROMカートリッジに接続して使う、新しいMSX2おもしろアイテム。
- 温度、光、音の変化をとらえて、キミがプログラミングをすることで、カンタンなゲームから様々な遊びや工作に発展OK!!
- 画面に登場するドクターDの指示にしたがって、さあ、初めての「センサー体験」へ。キミのMSX2は、いまだんぜんオモシロくなる!!



ドクターDの解説書付属



7月1日
新発売

温度、光、音。
3つのセンサーで
MSX2を遊びきる。

センサーキット

HBJ-H081C

¥6,800

(8K/L.E. V-RAM128K)
© SONY DEMP

センサーキットと
MSX2
これは新しい
オアソビなのだ。

センサ



センサーキットくん



●(温度センサー)
の体験画面、センサー
の先つちよを指でつまむ
と、キミの体温で博士が汗
をかきます。

まず、**温度**

センサーで腕ならし

応用作品例①
お風呂湯わかし感知機
お風呂の浴そうに温度センサーをボタン
画面には「センサーキットに組みこま
れたグラフ画面を呼び出す 例えは40℃
のところでは、その色が「湯わか
せ完了」をキミにコール ●他
に、夏休み中の気温を自動
測定させるなども朝メシ
マエ



HITBIT MSX2

何とあそぼ?



キットだ。

センサーキットを
発明したドクターD



●〈光センサー〉
体験画面、暗闇の中、
グッスリおやすみ中の
博士。センサーを光にか
ざすと、アレツ、まぶしさに
目をつむってしまう博士。



光

センサーにすすめ。

応用作品例②
お目覚めコール

おやすみ前に、窓に向けて光センサーをセッ
ト「センサーキット」にあらかじめ組みこ
まれているプザー音を連動させれば、
朝の光を感じてMSX2は目覚
ましアラームに早がわたりた。●他
に、(コキブリ感知機)(台所
のある場所を通った(=光を
さえぎった)コキブリの数を
測定する)など、お
母さんの役に立
てる!



作品
募集!

●〈音センサー〉
体験画面。画面の博
士に呼びかけるように、
センサーに向かって大声
を出してみよう。アッ、博
士が耳をふさいだ!



音

センサーに挑戦。

応用作品例③
音で占う自動おみくじ

グラフ画面上である音の大きさになつたら、
「大吉」「吉」「凶」などのあらかじめ用意し
た画面が出てくるようにプログラム。あ
たは音センサーに向かって手をた
たくだけでその音の強さに自動
占いでくれる。●他に、大声
大会にも使えるぞ。



キミのアイデア、
待ってるぞ!

この夏「センサーキットでチャレンジだ」
「エレクトロニクス
工作コンテスト」に応募しよう
●電波新聞社主催/ソニー他協賛
7月1日〜9月30日・くわしくは①商品付属の「応募の案内」または
②ラジオの製作8月号を、ご覧下さい。

ゲームも、プログラムも。実力本位のディスク内蔵マシン。

●3.5インチFDD内蔵●スピコン、連射ターボ、
ボース機能搭載●かな・CAPロック等の集中イ
ンジケーター●BASIC解説書つき

F1XD HB-F1XD
¥54,800



スピコン、連射ターボ。遊びを極めた弟分。

●毎秒最高24発/連射ターボ●スピコンでゲ
ム進行自由自在●カーソルジョイスティック
付き●かな・CAP等の集中インジケーター

F1II HB-F1II
¥29,800



遊びが進化するなら、
鮮明画像欲しい。

●ソフトも、プリンタも優秀だから、コレが
欲しい。14型・アナログRGBモニターデ
スプレイ。●2000文字表示のブラッ
クトリニオン管の採用で、ダントツ・キレイ

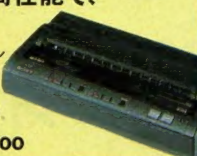
ビデオ入力つき
F1ディスプレイ **CPS-14F1** ¥64,800



いいアイデアなら、高性能で、
プリントアウト。

●切り換え一発76種のマルチフォ
ント ●音の静かなサーマル(熱転
写)方式による美しい印字。
高性能プリンタだから、この天ぷり。

F1プリンタ **HBP-F1** ¥44,800



キミのF1IIを強力
ディスクマシンに。

●キミのHB-F1IIをディスクマシンに変身
させる新鋭ディスクドライブ。●両面倍密(2
DD)1MBの大容量とパワフル●しかもF1
IIと合わせたカラーデザインで一体化

F1ディスクドライブ **HBD-F1** ¥36,800



Magazine for Home Personal Computer System

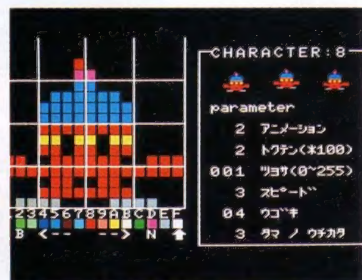
特集

シューティングゲーム・コンストラクション
吉田工務店

114



シューティングゲームのことなら、吉田工務店にまかせなさい。プレイヤー機から、敵キャラ、マップまで、ありとあらゆるものをコンストラクト。敵キャラの動きや強さまでも自由自在。さあ、オリジナルのシューティングゲームを作ってくれたまえ。



■激動のTOP30、今月の1位は何だ!?

6

MSX SOFT TOP30

■ゲームのことなら、何でも来なさい!

110

MSXゲーム指南 技あり一本

■いいゲームは、何年たってもいいものなのだよ

112

RETRO-MSX

■ファイルって何だか知ってるかな?

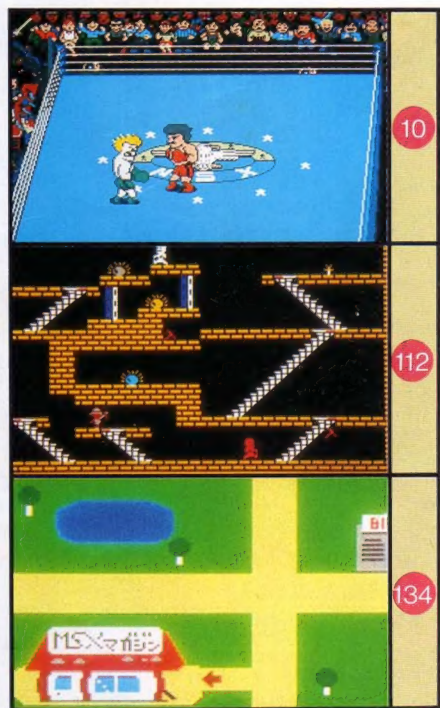
126

日本語MSX-DOS2

■これはマジメな記事です。プロスタッフを求む

128

Proスタッフ募集



10

112

134

..... July 1988

C
O
V
E
R



イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 英樹

特別付録

WHAT IS Pana Amusement Cartridge2

(仮称)

発売直前のパナアミューズメントカートリッジ2(仮称)。
内に秘めた、1本で4役の働きを大紹介してしまうのだ!

ショート・プログラム

今月は読者からの投稿作品も載ってるんだぞー。がんばって打ち込んでね!

- 1 ●いやーな雨は、モトからたたなきやダメなんだ
雨雲撃退大作戦 156
- 2 ●巨大ウチワで梅雨前線をふき飛ばしちゃえ
梅雨前線おしつけゲーム 158
- 3 ●明日の天気はキミが決める? お天気占いだ
たたかう天気予報 159
- 4 ●これが話題の投稿作品。とにかく一度プレイして
スーパーペンペの大冒険 160

■音楽がなければ、この世は闇なのだ 130

MUSICピヨピヨ

■あくせくせずに気楽にアクセスしよう! 134

おもしろNETWORK

■口元に笑いを、人生に愛を 147

MSX通信

■プロ顔負けのゲームをどんどん応募してね 154

MSXソフトウェアコンテスト

NEWSOFT

- ファミリーボクシング 10
- 燃えろ!! 熱闘野球'88 12
- ソリテア ロイヤル 14
- スナッチャー 16
- 王家の谷2 18
- 直子の代筆 20
- 麻雀狂時代 SPECIAL 22
- ディスクステーション 23
- 第4のユニット 24
- 最新情報(R・TYPE他) 25

最新ゲーム徹底解析

- 忍者 70
- ワールドゴルフII 76
- THEプロ野球 激突ペナントレース 82
- ヘルツオーク 88
- ハウ・メニ・ロボット 92
- サジリ 96
- ファミクワパロディック 100
- 殺人倶楽部 108

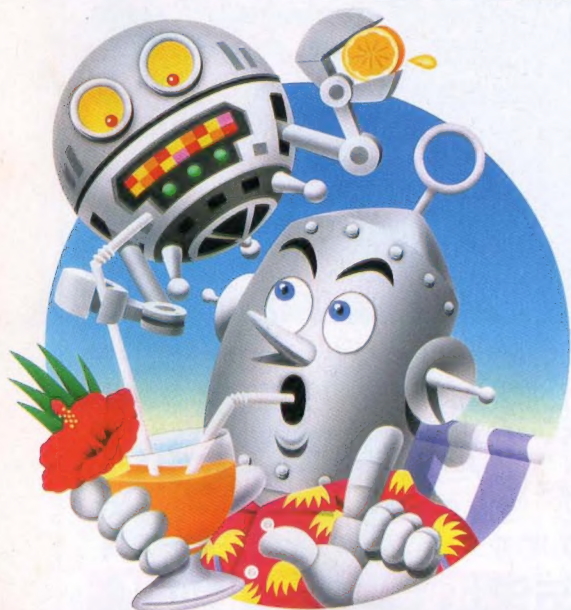
SOFTWARE REVIEW

- ファイアボール 28
- リバイバー 30
- アルカノイドII 32

- INFORMATION 140
- EDITORIAL 162



MSX SOFT TOP 30



3ヵ月間守り抜いた1位の座から、ついに
ハイドライド3が転落。代わって信長の野
望・全国版がトップに返り咲いたぞ。また
ガンダーラ、ワールドゴルフⅡ、刑事大打
撃、マンハッタン・レクイエム、殺人倶楽部
と、5本のソフトがTOP30圏外から一気に
ランクイン。いっときも目を離せない波瀾
のTOP30だ。来月の順位はどうなるかな？

注目
ソフト

順位

先月の
順位

ソフト名

1 3 信長の野望・全国版

2 1 ハイドライド3

3 2 ドラゴンクエストII

4 5 三國志

5 4 コナミの新10倍カートリッジ

6 6 F1スピリット

7 10 イース

8 8 シャロム

9 7 プロフェッショナル麻雀悟空

10 11 プロ野球FAN テレネットスタジアム

11 9 沙羅曼蛇

↑ **12** 18 抜忍伝説

13 12 大戦略

↑ **14** - ガンダーラ

↑ **15** - ワールドゴルフII

16 17 ザナドゥ

17 15 忍者くん 阿修羅の章

18 16 めぞん一刻

↑ **19** 23 王子ビンビン物語

20 13 アルカノイドII

ジャンル



アクション



ロールプレイング



アドベンチャー



シミュレーション



パズル



アプリケーション



テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載され
ている全国の調査協力店から寄せられた、
実際のゲームの販売本数に基づき集計さ
れたものです。

集計期間

1988年4月12日から5月9日までの期間
が対象となっています。

メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM+SRAM	9,800円 9,800円		10370
T&Eソフト	MSX MSX2	メガROM	7,800円		9700
エニックス	MSX	メガROM	6,800円		7400
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM+SRAM	12,800円 14,800円		5920
コナミ	MSX	メガROM+SRAM	5,800円		5910
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		5050
ソニー/日本ファルコム	MSX2	2DD	7,800円		4950
コナミ	MSX	メガROM	5,980円		4330
アスキー	MSX2	メガROM	6,800円		4150
日本テレネット	MSX2	メガROM	7,800円		3770
コナミ	MSX	メガROM	6,800円		3690
ブレイングレイ	MSX2	2DD	7,800円		3680
マイクロキャビン	MSX2	メガROM+SRAM 1DD	7,800円 7,800円		3060
エニックス	MSX2	2DD	7,800円		2490
エニックス	MSX2	2DD	7,800円		2230
日本ファルコム	MSX MSX2	メガROM 2DD	7,800円 7,800円		2160
HAL研究所	MSX2	メガROM	5,600円		2140
マイクロキャビン	MSX2	メガROM 2DD	6,800円 6,800円		2050
イーストキューブ	MSX2	2DD	7,800円		1860
ニデコ	MSX2	メガROM+コントローラ	6,800円		1650

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
	21	13	上海	システムソフト		26	—	マンハッタン・レクイエム	リバーヒルソフト
	22	27	グラディウス2	コナミ		27	19	ドラゴンスレイヤーIV	日本ファルコム
	23	21	ヤシャ	ウルフチーム		28	—	殺人倶楽部	マイクロキャビン
	24	—	刑事大打撃	インフォマーシャル		29	20	アシュギーネ 復讐の炎	パナソフト/マイクロキャビン
	25	25	バナミュージメントカートリッジ	バナソフト		30	30	ジーザス	ソニー/エニックス

1

信長の野望・全国版

今年の4月の集計で、ハイドライド3に1位をゆずって以来の返り咲き。これで昨年11月から、3度目の1位獲得ということになる。その間もベスト3は常にキープしたわけだから、これはもう立派の一言。流行りすたりの激しいソフト界にあって、これだけの人気を保ち続ける秘密ってのはなんなんだろう。

これはよくいわれることなんだけど、男性が一度はやってみたい

職業にフルオーケストラの指揮者というのがある。自分の手の動きひとつで、何十人もの演奏家を自在に操れるというのがたまらない魅力なんだとか。信長の野望もこれと同じで、一国の主となって政治や経済(そう、このソフトはただのウォーゲームではなくて、国を司るすべての要素を考えなくては全国统一は実現しないのだ)を動かしていくことが人気の秘密なのかもしれない。織田信長でクリ

アーしたら、次は上杉謙信や武田信玄で挑戦してみよう、なんてパターンを変えて何度でも楽しめるのもいいね。さあ、来月はどうなるかな。

読者のコメント

ボクはシミュレーションなんてやったことなかったけど、信長の野望はボクみたいな初心者にもわかりやすくていいと思います。で

もまだ全国统一したことないので、最後の画面が見られません。だからコツを教えて!

神奈川県 小沢一也



2

ハイドライド3

善戦むなく、ついに2位にランクダウンしてしまったハイドライド3。4ヵ月連続1位の座は、残念ながらおあずけになってしまったけど、見事3度返り咲いた信長の野望の例もあるから、今後のランキングに注目していこうね。

なにしろ1ヵ月や2ヵ月では簡単に解けそうもないRPGだから(というより、一般人には一生クリアできないなんて話もある)、長い間楽しめるのも魅力のひとつ。

発売と同時にゲームを始めて、今なお広大なマップの中をさまよっている人も多いはずだ。こうなると、生涯を費やして(ちょっとオーバーかな)取り組むソフトってことにもなりそうだね。自分の成長に合わせてキャラクターも成長していくってわけだ。

また、最近の2頭身キャラや美少女路線とはひと味違った、グッとおとなっぽいキャラクターも人気の秘密。それに合わせて背景も

かなり力を入れて作られているから、なかなかリアルな雰囲気味わいつつプレイできるというわけだ。来月は1位奪回なるかな?

読者のコメント

ハイドライド3はおもしろい! なんてたってあの絵がいいね。チャラチャラした感じがなくてシブサガにじみ出てるもん。でも、

もうちょっと簡単にクリアできるといいんだけどな。やっと塔にたどり着いたところだよー。

愛知県 橋本伸夫



3

ドラゴンクエストII

これまた残念ながら、2位から3位へと下がってしまったドラクエII。MSX2版の発売が5月下旬に延びたこともあってか、イマイチ票がのびなかったようだ。それにMSX2マシンのユーザーたちが、ソフトの発売を待って買い控えたなんてこともあるのかな。来月の集計には、期待がかけられるソフトの筆頭といえそうだね。

ゲームの内容自体は、パソコン

誌はおろか一般の週刊誌などでも紹介されているので、みんなもう知ってるよね。でも、聞くとやることは大違い。一度ロトの勇者となって旅立てば、寝ることも食えることもみんな忘れて、一日中ゲームにハマルことは間違いないぞ。ホント、あっという間に時間がたってしまうのだ。

だから、ゲームを始める時期には十分注意してね。間違っても試験

前とかにドラクエにハマってしまうと、お母さんからパソコン禁止令を出されちゃうかもしれないよ。でも、お母さんもハマったりして……。

読者のコメント

ドラクエは好きなんですけど、2人目の王子の名前が『とんぬら』なんて、聞けばヤダよー。でも

いまさら変えるわけにもいかないしな。困った困った。

兵庫県 佐々木智幸



4 三國志

先月5位からワンランクアップ。信長の野望も1位に返り咲いたこともあり、ますますパワーアップのシミュレーション陣営だ。

その上、今月はソニーから『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』のディスク版が、来月には光荣から同ソフトのメガROM版が発売されるというから、ランキング上位が光荣のシミュレーション3部作で埋めつくされる日も近いかもしれない。うーん、シミュレーションマ



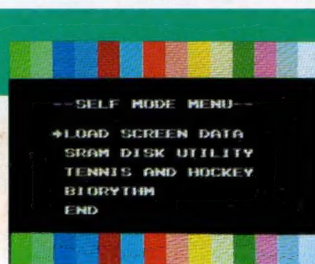
ニアたちのパワーは、恐ろしいものがあるな。

ともあれ、絶好調の三國志。大人がプレイしても十分に満足いく、息の長いソフトとなりそう(えっ? もうそうなるって? これは失礼いたしました)。

5 コナミの新10倍カートリッジ

なんだか、こうしたアプリケーション(だよな)が5位とかに入ってしまうと、他のゲームソフトを出してるメーカーさんに申しわけなく思ってしまうけど、まあ、売れてるんだから仕方ない。

と、いうわけで、今月もTOP5入りを果たした新10倍カートリッジ。とにかくコナミのソフトと組み合わせれば、途中データのセーブが可能になったり、自機の数



増やしたりといったことが自由自在になる。ゲーム自体が難しくなっている、こうした『お助けカートリッジ』がないとクリアできないなんてこともあるけど、とにかく便利な一本です。

今月の注目ソフト!!

14 ガンダーラ

TOP30圏外から、一気に14位にランクインしてきたこのソフト。聖地ガンダーラに愛と平和をとり戻すため、キミが聖戦士となって邪神の王と戦うというストーリーだ。

基本的には、敵と戦って経験値を上げ最後のボスを倒すというRPGなのだけど、発売がエニックスということもあって、グラフィックのキレイさやキャラクターのかわいさはなかなかのもの。タイトルからも予想がつくように、敵キャラの名前は摩利支天(まりしてん)とか深沙大将(じんじゃたいしょう)などと物々しいのだけど、かえてこのアンバランスさがミスマッチな魅力となって、今月のランクインとなったのかもしれない。

そもそもゲームというのは、自



分だけの力で解くものだし、またそうしたほうがクリアしたときの喜びも大きいものだけど、どうしても先に進めないよー! なんて人のためにお助けメッセージ。5月号と6月号のMマガでガンダーラを紹介してるから、ぜひ参考にしてみてね。それから仏様に手を合わせながらプレイするといいかもしれないよ。苦しいときの神(おっと、仏か)頼み、な〜んで言葉もあるでしょ。

調査協力店リスト

北海道

㈱金市館 パソコンランド ☎011-221-8221
デービーソフト㈱ ☎011-222-1088
㈱紀伊国屋書店札幌店 ☎011-231-2131
九十九電機㈱札幌店 ☎011-241-2299
㈱ダイエー札幌店 F&F オフィス パソコンコーナー ☎011-261-6211
光洋無線電機㈱EYE'S ☎011-271-4220
パソコンショップ ハドソン ☎011-281-1151
SYSTEM INN 宝文堂 ☎011-641-7911

東北

庄子デンキ コンピュータ・中央 ☎022-224-5591
電巧堂仙台本店 DaC ☎022-261-8111
電巧堂 DaC ☎022-291-4744
㈱ダイエー郡山店 パソコン売場 ☎0249-34-2121

東京

サトームセン㈱ パソコンランド ☎03-251-1464
㈱コム MICRO COMPUTER SHINKO ☎03-251-1523
ヤマギワ㈱ テクニカ店 ☎03-253-0121
ラオックス コンピュータ メディア ☎03-253-1341
第一電機産業原東ロパソコンソフト5 ☎03-253-4191
真光無線㈱ ☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター ☎03-255-3111
㈱富士音響マイコンセンター-RAM ☎03-255-7846
ADOマイコン・データショップ ☎03-255-9515
マイコンショップ pulse ☎03-255-9785
西友COMICA 西荻窪店 ☎03-334-6311

マイコンショップ CSK 新宿西口店 ☎03-342-1901
丸井 新宿店 テクノ館 パソコン売場 ☎03-354-0101
東急百貨店 本店 コンピュータショップ ☎03-477-3343
J&P 渋谷店 ☎03-496-4141
マイコンペーパー銀座 ☎03-535-3381
ファーマル大泉OZ ☎03-978-4111
㈱西武百貨店 池袋店 コンピュータフォーラム ☎03-981-0111
J&P 八王子さくら店 ☎0426-26-4141
ムラウチデンキ 八王子店 ☎0426-42-6211
J&P 町田店 ☎0427-23-1313
また東武百貨店 コンピュータショップ ☎0427-28-2371

関東

パソコンランド21 高崎店 ☎0273-26-5221
パソコンランド21 前橋店 ☎0272-21-2721
ICワールド あざみ野店 ☎045-901-1901
鎌倉書店㈱ ☎0467-46-2619
多田屋 サンピア店 ☎0475-52-5561
㈱西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム ☎0486-42-0111
㈱西武百貨店 所沢店 コンピュータフォーラム ☎0429-27-3314
㈱ボンベラ上尾 ☎0487-73-8711

中部

㈱ダイエー新潟店 パソコン売場 ☎025-241-5111
㈱真電本店 ☎025-243-6500
PIC ☎025-243-5135
㈱パソコンショップ 〆 ☎052-251-8334
カトー無線 本店 4階 ☎052-264-1534
九十九電機㈱ 名古屋店 ☎052-263-1681

パソコンショップ コムロード ☎052-263-5828
森すみや パソコンアイランド ☎0542-55-8819
㈱パソコンショップ うつのみや ☎0762-21-6136

大阪

ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店 ☎06-341-2031
マイコンショップ CSK ☎06-345-3351
J&P 阪急三番街店 ☎06-372-6912
上新電機㈱ あびこ店 ☎06-607-0950
㈱ニノミヤ エレランド ☎06-632-2038
ブラントなんばパソコンソフト売場 ☎06-633-0077
㈱ニノミヤ別館 ☎06-633-2038
ニノミヤばせこん亭PCランド ☎06-643-1681
ニノミヤセ 日本橋本店 パソコンコーナー ☎06-643-2038
ニノミヤばせこん亭FMランド ☎06-643-2039
ニノミヤセ パソコンランド ☎06-643-3217
J&P テクノランド ☎06-644-1413
上新電機㈱ 日本橋5ばん館 ☎06-644-1513
J&P メディアランド ☎06-634-1511
上新電機㈱ 日本橋7ばん館 ☎06-634-1171
上新電機㈱ 日本橋3ばん館 ☎06-634-1131
上新電機㈱ 日本橋8ばん館 ☎06-634-1181
上新電機㈱ 日本橋1ばん館 ☎06-634-2111
NaMUにつぼんばし ☎06-632-0351
上新電機㈱ 千里中央店 ☎06-834-4141
上新電機㈱ 泉北パンジョ店 ☎0722-93-7001
ニノミヤセ 阪和店 ☎0724-26-2038
上新電機㈱ 岸和田店 ☎0724-37-1021
上新電機㈱ いばらき店 ☎0726-32-8741

J&P くずは店 ☎0720-56-7295
J&P 高槻店 ☎0726-85-1991
上新電機㈱ セットとんだ店 ☎0726-38-7521
上新電機㈱ 池田店 ☎0727-51-2323

近畿

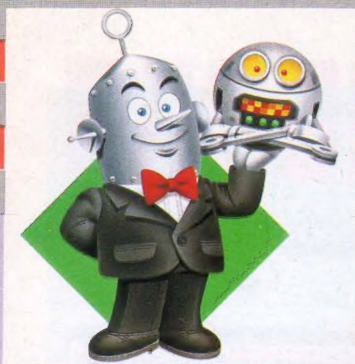
上新電機㈱ 和歌山店 ☎0734-25-1414
ニノミヤセ パソコンランド 和歌山店 ☎0734-32-5661
J&P 和歌山店 ☎0734-28-1441
上新電機㈱ 八木店 ☎07442-4-1761
上新電機㈱ たわらもと店 ☎07443-3-4041
J&P 京都寺町店 ☎075-341-3571
上新電機㈱ ながおか店 ☎075-955-8401
バレットス パソコン売場 ☎078-391-7911
三宮セイデン C スペース ☎078-391-8171
J&P 姫路店 ☎0792-22-1221
上新電機㈱ 西宮店 ☎0798-11-1171

中国・四国

ダイイチパソコンCITY ☎082-248-4343
㈱紀伊国屋書店 岡山店 ☎0862-32-3411
宮脇書店 専門書センター ☎0878-51-3733

九州

カホマイコンセンター ☎092-714-5155
㈱システムソフト 福岡 ☎092-752-5275
ベストマイコン 福岡店 ☎092-781-7131
ときはデパート トキハマイコンセンター ☎0975-38-1111
㈱ダイエー 宮崎店 ☎0985-51-3166



MSX NEW SOFT

次々と発売されるおもしろソフトを大紹介。このコーナーをじっくり読んでお気に入りのソフトをみつけたら、おこづかいを握りしめてお店へ走ろう。さて今月はどんなソフトが発売されるか、お楽しみに！

キーボードを連打して、キミは熱い汗を流せ！ ファミリーボクシング

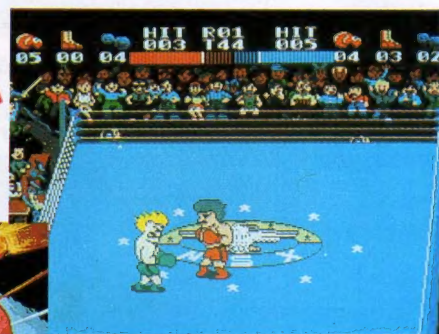
最近、グングン人気が盛り上がっているのがボクシング。小気味よいフットワークからくりだされる、超ヘビー級のパンチは、やたらと迫力あるもんね。そんな大興奮もののスポーツを、家にいながら体験できちゃうのがソニーの『ファミリーボクシング』。スポーツファンは注目だ！

気分はマイク・タイソン

ドスドスドとにぶい音をたて、重いパンチが相手の体にヒットする。それまでリングを軽やかに舞っていた挑戦者も、まともに受けたたった一発のパンチで、足が止まりそしてガードが空く。その瞬間、獲物をとらえた野獣のように、素早くそして正確にくりだ

されるチャンピオンのパンチ。まるでスローモーションのように汗が飛び散り、挑戦者がリングに沈んでいく。

東京ドームで開かれたタイソンの試合を、テレビにかじりついて見てた人も多いんじゃないかな。あの興奮をもう一度。キーボードを連打すれば、キミもタイソンになれるぞ！



■MSXと描かれたリングの上で、青春をかけた(?)熱い戦いがはじまる。負けるんじゃないぞ！

チャンピオンを目指せ

このファミリーボクシングが目指すのは、キミが選んだボクサーをコンピュータ相手にトレーニングさせ、タイトルマッチトーナメントで世界チャンピオンの座を手に入れること。はじめはなさないほど弱いボクサーだけど、試合に出て経験を積んでいけば、スタ

ミナもパンチ力もグングン上がってくる。明日のチャンピオンを夢見て、トレーニングに励もう！

と、いうわけで、まずはトレーニングモードからスタート。これはコンピュータが相手になって、キミが選んだ選手をきたえ上げるもの。試合に勝つとパワーポイントが増えて、たくましいボクサーになっていくぞ。また途中データ

パワーポイントをふり分けろ

■試合ははじまる前に、パンチ、スピード、スタミナの各項目に、自分の持つパワーポイントをふり分けよう。パンチはポイントが多いほど、相手に与えるダメージが大きくなるし、スピードはフットワークとパンチのコンビネーションに影響する。またスタミナが

多ければ、それだけ体力の回復がよく、打たれ強い選手になるというわけ。対戦相手のパワー配分を参考にして、相手に合った性格のボクサーにするのがコツかな。いずれにせよパンチが強くないと、相手は倒せないぞ。パワーポイントは試合に勝てば増えるからね。

NBC	ワールド	ワールド
YAMACHAN	GEORGE	MR. CHIN
PUNCH. . . . 05	PUNCH. . . . 04	PUNCH. . . . 00
SPEED. . . . 00	SPEED. . . . 03	SPEED. . . . 10
STAMINA. . 04	STAMINA. . 02	STAMINA. . 00
POWER. 09:00	POWER. 09:00	POWER. 10:00

『E』を取るとダメージが回復!



■ボクシングで試合中にタオルが投げ込まれると、セコンドが負けを認めたことになるけど、このファミリーボクシングでは、観客席からパワーアップアイテムが飛んでくることもある。写真のEマークはそのひとつで、これを取るとダメージが一気に回復するぞ。でも相手にも有効なアイテムだから、くれぐれも先に取られないようにね！ うまくまわりこんでアイテムを拾わないと、せっかくのチャンスが台無しになっちゃうよ。この他にも、パワーポイントがアップするアイテムも登場する。



★相手のパンチをもらにくったところ。痛がってるんだか、おもしろがってるんだか、よくわからない表情だけど、受けたダメージはかなり大きいぞ。



★「まずい、このままじゃダウンしちゃうよ〜」なんてときは、クリンチに持ち込む。多少は時間がかせげるから、体勢を立て直せるかもしれないよ。



★善戦むなしくダウン。スペースキーを連打して「立て、立つんだジョー!」



フッフッフッ 正義はかならず勝つ!

★どんなに劣勢の戦いを強いられていても、勝利を信じてひたすらパンチをくりだせば、かならず勝つことができるんだ (ホンマかいな)。そう、信じるものは救われる。「あーなたは、カーミをしんじまーすか?」

★フラフラになりながらも、かろうじてゴングに救われた。だからといってノンビリしてないで、キーを連打してダメージを回復しろ! 休んでるヒマなどないのだ。



はパスワードでセーブできるので、友だちが育てたボクサーと試合をさせるなんてことも可能だ。

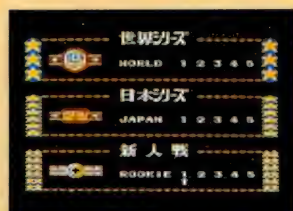
パワーポイントが増えてきたら、ランキングモードで自分のボクサーとしての強さを試そう。新人戦からはじまって、世界シリーズまでチャレンジできるようになったら一人前だ。でも、ここにでてくる選手たちの強さは半端じゃないから、なめてかかると一発でKOされちゃうよ。

そして最後はトーナメントモード。8人までのマルチプレイヤーでの対戦が可能なのだ。ともだち同士で集まって、ワイワイいながらプレイすると盛り上がるよ。人数が足りないときは、コンピュータが相手をしてくれるぞ。また、友だちと2人でやるVSモードや、トーナメントを観戦できるウォッチモードもあるよ。

パワーアップしたら ランキングモードに挑戦だ!

トレーニングモードで十分自信をつけたら、ランキングモー

ドに挑戦してみよう。これで、キミの実力がどの程度のものかわか



★ランキングモードは3種類。世界の壁は、むちゃくちゃ厚いんだぞー!



★自分の名前を登録しないと、こんな変な顔になっちゃった。裏ワザかな?

るわけだ。まずは新人戦だけど、強いボクサーがウヨウヨしてるから、はじめはなかなか勝てないかもね。負けてもともと、挑戦者の気分ではプレイしよう。



観客席にまぎれこんだ有名人を発見!

試合に熱中してると気がつかないかもしれないけど、目を凝らして観客席を見ると、意外な有名人たちが隠れているのがわかる。ゲーム自体にはあんまり関係ないわけだけど、こんなちょっとしたところにコッてるソフトって、うれしいよね。編集部で発見した有名人は右の写真のとおり。この他にもデーモンみたいな人もいたから、みんな探してみてね。



★あしたのジョーでお馴染みの丹下段平がリングサイドにいるのは理解できるが、なんでバカボンまで試合を見てるんだ? ボクシングのルールを知ってるのかな。



アクション

- ソニー
- MSX2・メガROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 6月21日発売
- 価格5,800円

燃える!!

熱闘野球'88

パソコンゲームとしては、麻雀と並び不滅の人気をたもつ野球ゲームの新作が発売された。それがジャレコの『燃える!! 熱闘野球'88』。テレビの野球中継と同じ、センターカメラからの映像が新しい注目ソフトだ。各自お気に入りの球団を選んで、1年間にわたるペナントレースに挑戦してみよう。最後に笑うのは誰だ!?

◆人工芝も美しい球場に、147キロの快速球がうなる! 「ストライク」なんて審判の声も聞こえるよ。



プロ顔負けの132試合

さすがにタイトルに「燃える!!」なんてつけられてるだけあって、内容も燃えに燃えているこのゲーム。ピッチャー12人、バッター18人で構成された球団が全部で13チーム。なんと合計390人分ものデータが、初めから入っているというわけだ。

まずは友だちと2人、敵味方にわかれて監督稼業を満喫してみよう。30人もの選手を抱えているわけだから、状況に合わせた的確な

作戦や選手交替が要求されるぞ。動物的カンで働かせて突っ走るか、データ野球に徹してクールな作戦を取るか、はたまた我慢に我慢を重ねた守りの野球に徹するか、それはキミ次第だ。

また、自分の好きな球団を選んで戦うペナントレース編は、同一チームと3連戦を繰り広げながら、年間132試合を消化するという過酷なもの。チームを選んだ瞬間に年間スケジュールが決定され、一試合終えるごとにそれまでの試合経過を記録したパスワードが表示

される。優勝ラインは80勝で、なんと記念バレーも用意されているとか(さすがにバーゲンセールはないみたい)。ここまでくると、もう、プロ顔負けですわな。

選手たちも多種多様

凝りに凝ってるゲームだけに、登場する球団や選手たちもバラエティーに富んでいる。それぞれバットイングオーダーに合った打率

が割りふられているし、バッターボックスに入ったときのフォームにも違いがある。アウトやセーフ、ストライク、それにイテッ!なんて、音声合成された声が出るのもリアルだね。発せられる声は全部で16種類。キミは全部聞き取ることができるかな?

またピッチャーの投球フォームもなかなかポイントをつかんでいて、思わず下に分解写真でおとど

過酷なペナントレース

ゲームはVSモードとペナントレース
まずはお気に入りの球団を選ぼうね!

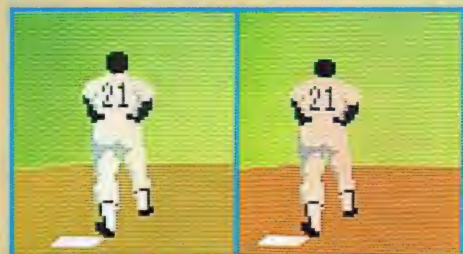


◆ビックリマークにカッ飛ばされたボールが、そのま画面の外にフツ飛んできそうなタイトル画面。

◆4番バッターは4番なり、8番は8番なりに設定された打率。みんな自分の仕事をこなしているんだ。



ピッチング&バッ



◆ピッチャー、まずはじっくりとキャッチャーからのサインを見やります。

◆やっどボールが決まったのか、頭を大きくコクリとたれました。

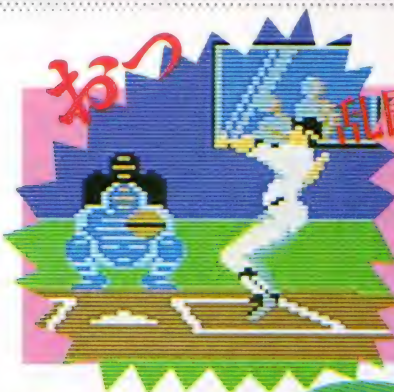
左対策もバッチリだね

◆左ピッチャーが登場すると、バックスクリーンのライト寄りから見た画面が表示される。これなら体の影になることなく、ピッチャーの球筋を見られるというわけだ。本物の野球中継でも未だに実現してない、キメの細かいサービスが、パソコンゲームで実現したのだな。ちなみに写真のピッチャーはサイドスロー。投球後のかたちが違うでしょ。



野球にうるさい人が見ても思わず感心してしまうのが、ピッチングフォームとバットイングフォーム。上の写真はオーバースローの場合だけど、この他にもサイドスローやノーwindアップのバターンも用意されている。ピッチャーのスタミナも、先発、中継ぎ、押さえて区別されているし、バッターのかまえ方も3パターン。それぞれ球筋に合わせてインステップ、アウトステップできるという凝りようだ。

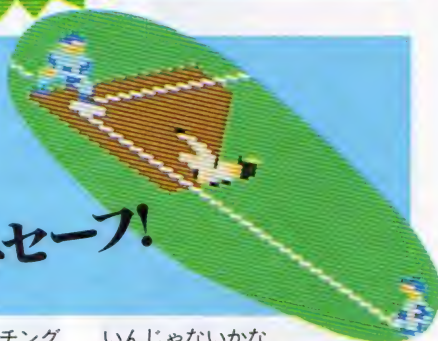
おつ 乱闘モード突入か!?



◆バッターのインコースぎりぎりに投げると、デッドボールになってしまうことがある。おとなしいバッターならいいけど、特定バッターの場合はピッチャーに殴りかかって乱闘モードに入ってしまうぞ。この*特定*が誰を指すか、なんとなく予想が立ちそうだな。

◆3本間にはさまれたランナーが、間一髪3塁ベースに戻ったとこ。中継プレーがうまくいくと、迫力あるホームベース上でのクロスプレーなども見られるぞ。

すべり込みセーフ!



けしてしまった次第。ピッチングに関しては口うるさい(おっと、それ以外でもウルサイか)、400勝を達成した某野球評論家も、このフォームなら文句のつけようがない

いんじゃないかな。

さて、こんな特長をさらに際立たせてくれるのが、MSXゲーム初のセンターカメラがとらえた画面表示。テレビの野球中継がセンターカメラを採用した最大の原因である、「球筋が見やす

い」ということが、パソコンゲームでもしっかりと証明されたのだ。ピッチャーの手を離れてからミットにおさまるまで、快速球はホップし、カーブはするどく曲がり落ちる。その一部始終をジックリと観戦しよう。野村スコープもあれば、よかったのにな。

オーロラビジョン也大活躍



◆ピンチをまねいたらタイムをとってリリーフを送ろう。ご覧のように、オーロラビジョンに選手の姿が写し出されるぞ。また代打選手のアップなども表示されるよ。



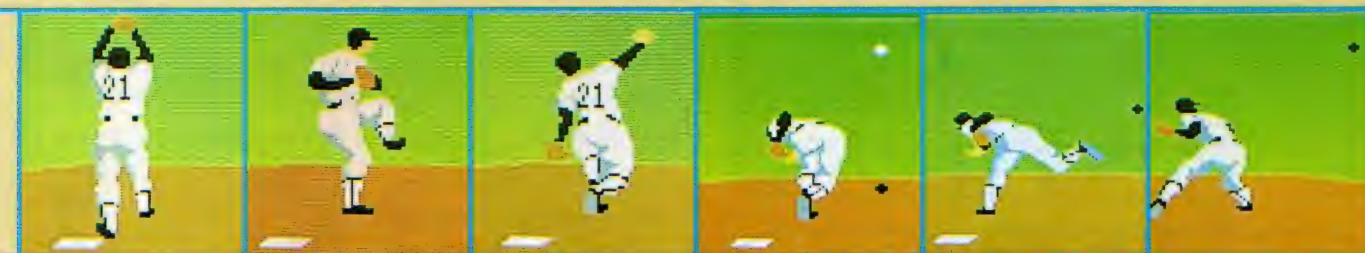
◆ホームランが出ると、ガッツリとしゃがみこんだピッチャーの後ろを、大きく手を振り挙げガッツポーズをとったバッターが走っていく。これは気持ちいいぞ。

アクション

- ジャレコ
- MSX2・メガROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格8,500円

勝ち抜くは誰だ!

イングフォームを大解剖してみたのだあ!!



◆さあ、注目の第一球目。両腕をダイナミックに頭のうまで振りかぶって……。

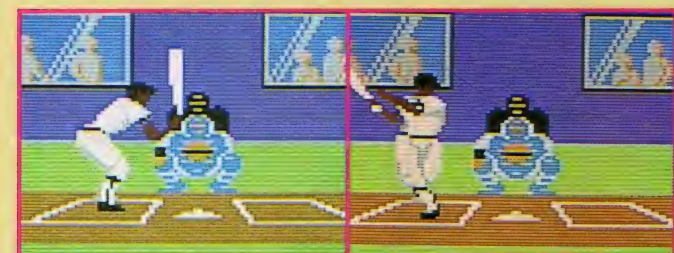
◆右足に大きくタメをつくりまします。これが快速球を生むんですね。

◆そしてリストの利いた球離れ。角度がついて、球に威力が増しています。

◆体全体を使った、ダイナミックなフォーム。バランスもなかなかいい!

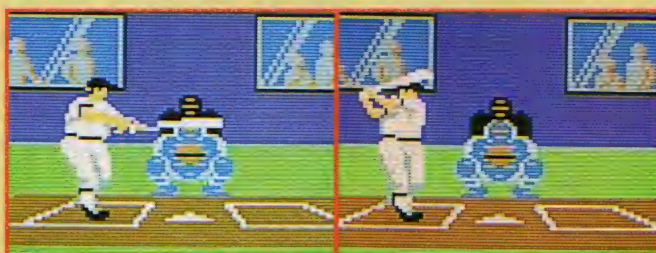
◆大きく蹴上げた足が、たのもしいですね。下半身が鍛えられている証拠です。

◆そしてフィニッシュ。バッターに向き直って、素早く守備体制に入りました。



◆大きくホームベースにかぶさったフォームは、外人選手特有のものだ。

◆球に向かってインステップしていったものの空振り。でもダイナミックだね。



◆同じ左バッターでも微妙に違うでしょ。このフォームだとレフト前ヒットかな。

◆スウィングの最後まで、しっかりバットを握っている。正統派のバッターだね。

11種類のカードゲームがアメリカから上陸!

ソリテア ロイヤル

だれもが一度はプレイしたことのあるカードゲーム。その中から、ひとりっきりで楽しめる(つまりソリテア)ものばかりを集めたのが『ソリテア ロイヤル』だ。オリジナルはアメリカ版。プロデュースしたのが、あの『上海』と同じ人物というから、思いっきり期待が持てそうだね。勉強に差しつかえない程度に、ハマってみようか。

◆いつ覚えたのかは忘れてしまったけど、今でもちゃんとプレイできるようなソリテアが満載。マウスにも対応している。



カードの図柄を増やせ

『ソリテア ロイヤル』で使用できるカードはいろいろと用意されているけど、そのすべてを見られるかどうかはキミの運と技次第。ゲームに勝つにつれ、使えるカードが増えていくという仕組みにな

っている。写真のような美しい図柄が隠されているから、ここはひとつ、ハリきってプレイしようね。

また、ひとり遊びとはいっても、友だちとスコアを競うモードも用意されている。すべてのゲームをプレイして合計得点を競うのだ。ハイスコアの登録も可能だよ。

ピラミッド

写真のように、カードが山のようになり積み上がっているの、ついた名前がピラミッド。底辺の部分にあたるカード全体が見えているものや、左上に積み上がっているカードを2枚ペアにして、その合計が13になるように取っていく。無事にすべてのカードを消すことができればゲームクリア。ただし運が悪い

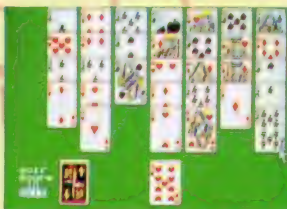


◆画面から消すことのできたカードの枚数が、スコアとして表示される。

と、ほんの2〜3枚取っただけで、取れるカードがなくなっちゃったりもするよ。

ゴルフ

中央に置かれた手札に続く番号のカードを、上の7列の中から選んで重ねていくゲーム。もちろんカード全体が見えているものしか使うことはできないぞ。どうしても合うカードがなくなっちゃった場合は、ふせてあるカードの山から1枚開けて続けることができる。でも、この山がなくなったらゲームオーバー



◆同じ数字のカードが複数あるときは、どちらを選ぶかがポイントとなるぞ。

だから慎重にね。無事に7列全部のカードを中央の手札に重ねられたらクリアーだ。

クロンダイク

技よりも、運の良し悪しがクリアーに大きく影響していたのがこれまでの2つのゲーム。でも、このあたりからソリテアの本領発揮といった感じの、頭を悩ますゲームになってくる。そのひとつ目がクロンダイクだ。

このゲームの目的は、カードのマーク別(つまりハートとかスペードとか)に、A(エース)〜K(キング)の4つの山を作ること。そのためには、左上のカードの山や、下に表示されたカードの中から4枚のAを見つけだ



◆ほんの一手の過ちが命取りになってしまうこわいゲーム。慎重にね。

すことが先決だ。

表向きになったカードを互いに重ねたり、左上のカードを3枚単位でめくって、順番にカードを合わせていったり……。裏返しカードを次々とオープンして、クリアーを目指そう。

キャンフィールド

基本的なルールや目的はクロンダイクと同じようなゲーム。マーク別にA〜Kまで、4つの山を作ればゲームクリアーだ。けれども写真のようにカードの並び方が多少違って、4列に並んだカードの左に13枚のカードが裏返しに積み上げられている。だから4枚のAを探し出すことも大切だけど、この13枚のカードをいかに早く開けられるかが、勝負のポイントとなりそう。オープンできるカードの山が1カ所だけということも



◆早く左のカードの山を開けないと、アツという間に手詰まりになっちゃう。

あって、難易度的にはクロンダイクよりも上じゃないかな。それだけにしっかりと考えながらプレイしないと、クリアーは難しいよ。また、左上の山はクロンダイクと同じで、何度でも3枚ごとにめくれるからね。

コーナーズ

その名のとおり、4つのコーナーに同じマークのカードを小さい順に積み上げていくゲーム。と、ロでいうのは簡単だけど、実際にプレイしてみると、これがやたらと難しい。無事に所定の位置に積み上がったカードはいいけど、問題となるのはそれ以外のものをどう処理するか。コーナー以外の5カ所にはマークに関係なく大きい順に重ねることができると、注意しない



★どこに何のカードを重ねたか覚えておかないと、クリアは難しいぞ。

と下に何のカードがあるかわからなくなって、大パニックに陥ってしまうよ。こまめにメモを取るというかもしれないな。

シャッフル&ドロ

画面いっぱいにはひろげられたカードを上手に操作して、4つのマークごとにA～Kまで積み上げるゲーム（よくよく考えると、ソリテア ロイヤルって、このパターンが多いのね）。下のほうに重ねられたカードを、あーでもない、こーでもないといひながら掘り出していこう。何手も先を読んでプレイしないと、思いどおりにいかないよ。これは運というより、純粋にカード



★ソリテア ロイヤルにしてはめずらしく、全部のカードが表を向いている。

を操る技が要求されるものだから、それだけにやり甲斐もあるってもんだね。じっくりと作戦を練ってプレイしよう。

カルキュレイション

最初に並んでいる4枚のカードの倍数になるように、カードを重ねていくゲーム。4枚のKが並べばゲームクリアだ。

ただ、このゲームをプレイする上で難しいのが、常に頭の中で計算をしていなければならないこと。たとえば4の倍数なら、4、8、Q、3……となる。あれっ16じゃないの？ なんて、声が聞こえてきそうだけど、ホ



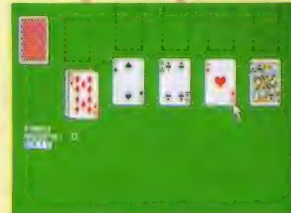
★ゲーム自体の難易度よりも、倍数計算が大変なゲーム。理数系向きだね。

う、カードは13までで終わりでしょ。だからまた1から始まって3となるわけ。注意してプレイしようね。

リノー

写真を見てもわかるように、このゲームはキャンフィールドとほとんど同じ画面構成。また基本的なルールも、ほとんど同じになっている。

ただ違うのが、左上の裏返しになったカードをめくるのが1枚ずつで、しかも1度しかできないこと。キャンフィールドが3枚ずつ何度でもめくれたことを考えると、これはかなりのハ



★画面がシンプルなほど、難易度は上がっていくのかな。クリアは神技だ。

ンデだね。ただでさえ難しいソリテアの中であって、文句なしの難易度ナンバーワンのゲームといえそうだ。

カード初心者&子供たちにはコレ!

童心に戻って遊んでね

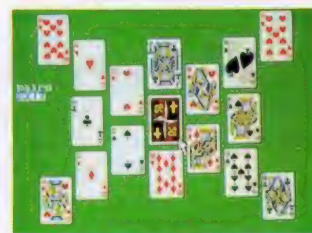
ここまで読んできて、「あー、何だかわからないよー。ボク勉強とか苦手だから、こんな難しそうなソフトなんか絶対にプレイしないぞー！」なんて頭をかきむしりな

コンセントレーション



★これはみんな知ってるよね。キミの記憶力の良し悪しを試す神経衰弱だ。

ペアズ



★中央のカードをめくってペアを作ろう。全部なくなるとクリアだよ。

ザ・ウィッシュ



★願いをかけてプレイするザ・ウィッシュ。恋占いでもしてみようではないか。

のカードを2枚ペアで取っていくから、この名前がついたんだね。最後は願いをかけながらプレイするザ・ウィッシュ。画面上のカードをすべて取り終えれば、願いがかなうというわけだ。

以上、合計11種類のカードゲーム。たまにはひとりでノンビリと、ソリテアに興じてみるのも、いいんじゃないかな？

テーブルゲーム

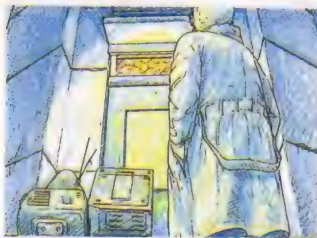
- ゲームアーツ
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 6月24日発売
- 価格6,800円

SNATCHER™

コナミがついに、本格的純粋アドベンチャーゲームに挑戦！ それも、コナミのMSXゲーム初のディスク版だとさ。サイバーパンク・アドベンチャーという副題のついた『スナッチャー』とはいかなるゲームなのか!? かーなり、入れ込んでるできのようなので、期待したいのでありまーす。

新しいジャンルに挑戦

MSX2用で、ディスク3枚組、それにSCCカートリッジが1本付いて(!)、この8月中旬に発売。データを先に紹介しちゃったけど、これは、えらいことになってしまった。ゲームはアクション、という理念のもとに(と思っていたんですけどね)、MSXのゲームを作り続けていたコナミ。MSXにおいてはカートリッジものしか手がけていなかったコナミが、いきなりこのスペック! こりゃ大英断だね、どうなっちゃったんだよ。



『スナッチャー』、ご紹介しよう。まずは、ゲーム背景の説明。プロログから……。

「1991年6月6日、レニングラード。チェルノートン研究所において大惨事が発生。開発中の細菌兵器「ルシファーα」が大気中にもれ、東ヨーロッパ諸国、ユーラシア大陸の80パーセントが壊滅。このとき、世界の半分が死滅した……」

とまあ、いきなりこうなってしまうわけ。近未来SFから発生した素材というわけだね、これは。そして、このゲームシナリオは、その惨事から50年後、という設定。

「2042年12月、狂気と退廃の街、ネオ・コウベ・シティ。人類は異常な危機に直面していた。謎の生命体、バイオロイドの出現である。国籍、目的、正体不明。某国の新兵器なのか? 宇宙からの侵

略者なのか? 彼らは冬になると現われ、人を殺害し、密かに本人とすり替わって社会に浸透していく。人工の皮膚をまとい、汗をかき、血を流すことも可能である。オリジナルの人間とは、ほとんど見分けがつかない。彼らは人の身体をすり替える(スナッチ)ことから、スナッチャーと呼ばれる……」。

んー、どこかで見知ったような設定のような気が。

「極限の恐怖は、対スナッチャー用の特殊警察班を生んだ。訓練された、非情の男たち。人々は、彼らのことをJUNKER(ジャンカー、屑鉄処理)と呼んだ……」。

なんか、この一、〇〇〇〇ランナーの世界か?

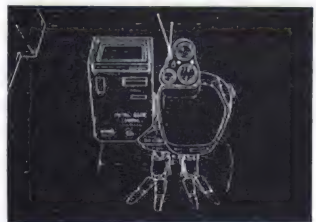
「たった今、JUNKER本部に、腕ききのJUNKERであるギブスンからの連絡が入った! スナッチャーらしき男を追いつめた。応援頼む!!」。

ここまでで、もうおわかりだね、ゲームの進行は、主人公のキミは、JUNKER。スナッチャーを捜し、スナッチャーの謎を解くのが、使命なわけだ。うーん、この手の題材、シナリオ構成って、肌に合うタイプの人がのめり込んじゃうと、どーしようもないっていうパターンなんだよな

まだ、この記事を作る段階では動いているゲームを見ることができていない。入手できた、絵コンテその他で、雰囲気くみ取っていただきますようか。



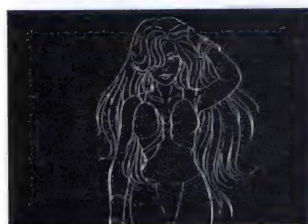
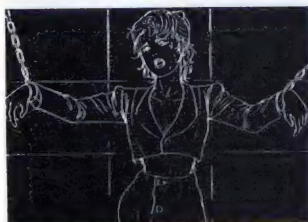
◆得意のアクションアドベンチャーではなく、純粋っぽい(?)、アドベンチャーゲーム。グラフィックの美しさは、さすがにコナミ。



◆絵コンテのいろいろ。最下段が主人公。その上が相棒となる「メタルギア」ちゃん。



I AM SNATCHER.

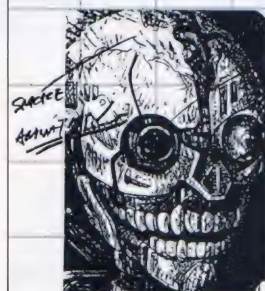


◆キャー、女性キャラ！ なんてキャーなの？ いいじゃない。誰がなにでなんのかは、今のところ言わずが花だな。

2部構成とSCCの謎！?

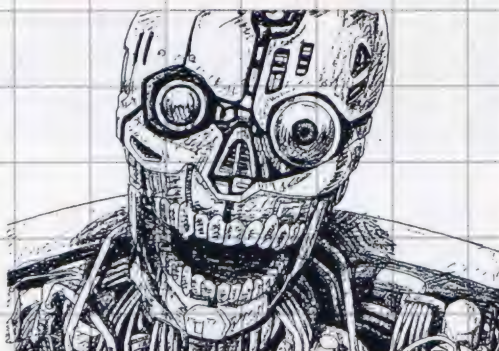
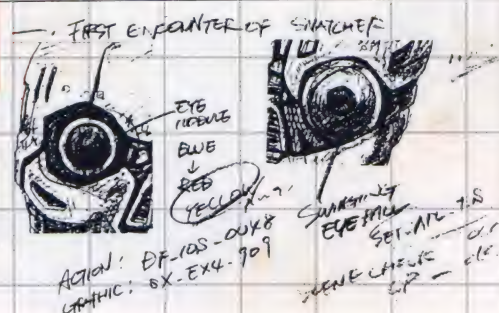
ゲーム自体は2部構成になるらしい。第1部は、推理部分。従来のアドベンチャーゲームよろしくコマンド選択により、進行。そして第2部。ここらが、コナミらしいというところなのだが、謎解き迷路、そしてシューティング(?)の要素が第2部で導入されるとのこと。シューティング？ いきなり

スナッチャー設定コンテ



STOP LIGHTNING
THIN
LARGE OFF
ACTION
SWINGING
WEAKER
ACTION
ACTION JIP 019

FEATH OF SNATCHER
SCENE CHECK
CR
ACTION: EF-100-0019



そんなの入れちゃったら、雰囲気、こわさな一い？ そのあたりは製作者サイドで考慮済みのようだよという感じになるのかは、次号のMマガでご紹介できると言うから、待っててちょうだい

そして、またコナミさん遊んでる一というところ。メタルギアが登場してくる。悪者ではなくて、このストーリー上では味方として出てくる。主人公のキミの助手として、いろんなことをナビゲート

してくれる。調査、データ管理、分析などを初め、ゲーム自体のセーブやロードも司ってくれる。

スナッチャーの本体、というか人工皮膚をつけていないときの姿はというと、コンテにあるようなガイコツみたいなやつなんだけど、ノリにノッてる製作者の松井さん(MSX版グラディウスシリーズなどを手がけて、コナミMSX開発チームの重鎮!)は、フルスクラッチで、なんと模型まで作っちゃった

一。左ページと、この下にあるでしょ。それがこれ。すごいね。

次号では、さらに、もうすこし追究したい。待ってるんだぞ！

アドベンチャー

- コナミ
- MSX2・2DD 3枚組
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 8月中旬発売(SCCカードリッジ付き)
- 価格未定



◆MSX2の発色のよさを、どこまで使いこなしてくれているか！ に注目したい。大人の人でも、十分遊ばせてくれるまでに、期待。それまでに、ディスクユニットを買いよう。



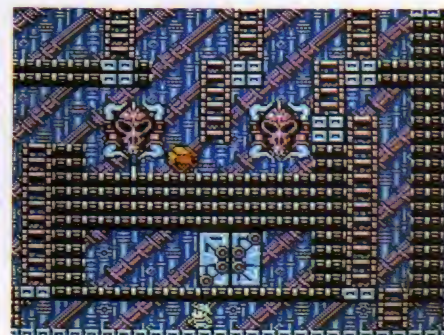
力づくじゃクリアできない 本格派 シンキングゲーム

王家の谷

エルギーザの封印



3年ほど前に発売された『王家の谷』って覚えてるかな？最近流行りのアクションアドベンチャーの元祖的な作品だ。これはその続編。パワーアップして再登場したぞ。



◆MSX2版の画面写真。中央にあるのが封印された扉で、赤い点の数だけキーアイテムを集めないと開かないぞ。

主人公はビック13世

時は未来。先祖代々ピラミッドに魅せられ、その神秘に挑んできたビック家の当主「ビック13世」が、このゲームの主人公である。もちろん彼の遠い祖先が、『王家の谷』の主人公であったことはいうまで

もない。

さて、そんな家柄に生まれついたビック13世の職業は惑星考古学者。地球以外の惑星に舞台を移し、古代遺跡を調査しているというわけだ。そんなある日、惑星レムールで謎の碑文を発見したところから、この物語ははじまる。

「魂はレムールの地、エルギーザへと導かれる」

これによると、地球の古代エジプトの王族は惑星レムールからの植民であり、ピラミッドはその崩御した王たちの魂を、故郷のレムールへと瞬間移送する装置だったという。そして遺体とともに埋葬されていた財宝は、制御装置の役目を果たしていたのだ。

考古学者たちの調査や発掘により荒廃きったピラミッドは、コントロールを失い自爆への道を歩んでいる。蓄積されたこのピラミッドパワーは、今や地球を崩壊さ

せるに十分なものだ。この危機を救う道はただひとつ、地球上のピラミッドにリンクされたレムールの中枢ピラミッド「エルギーザ」の機能をストップさせるしかない。キミはビック13世となり、厳重な封印がほどこされたいくつもの部屋を進み、エルギーザの中枢部を目指すのだ。

中枢機能をストップ!

このゲームのステージ構成を簡単に説明すると、まずエルギーザのピラミッドが合計6基。それぞれをエリアと呼び、各エリアはス

道具と武器は6種類

エルギーザの封印に登場する道具と武器は下の写真のとおり。画面のところどころに置かれているから、状況に合わせて選択していこう。これらのアイテムを手に入れるには、

ジャンプするなどしてプレイヤーを重ね合わせればOK。ただし2種類以上のアイテムを同時に持つことはできないから、取る順番も考えないとダメだよ。

スコップ



◆フロア(地面)を掘るための道具。でも自分の墓穴を掘らないように注意してね。掘れる穴の大きさは16×8ドットだ。

ツルハシ



◆スコップよりちょっと強力な穴掘りツール。一度に16×16ドットの穴が開くぞ。自分の足に穴を開けないように要注意!

ハンマー



◆コンコンと壁を叩いて穴を開けるためのもの。8×16ドットずつしか掘れないので、コツコツと根気よくいこう。

ドリル



◆ウィーンとばかりに壁を突き崩していくツール。一度に16×16ドットの穴を開けてくれるぞ。文明の利器はスゴイのだ。

ナイフ

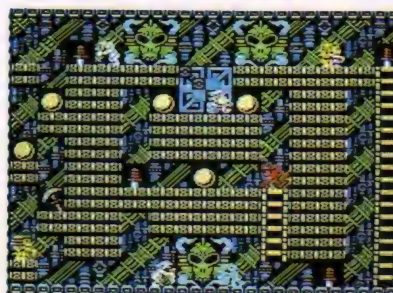


◆射程距離は無無限大。敵や壁に当たるまで、地面に平行に真っ直ぐ飛び続けるのだ。壁に刺さって取れなくなることもあるよ。

ブーメラン



◆一定距離を飛んで敵などに当たらなければ戻ってくる武器。投げ方が下手でも、ちゃんと戻ってくるから安心してね。



なんだか不気味なところだねー
◆怖そうな壁面(?)があるステージ。ミイラや亡霊もウヨウヨで……。えーん、お母さん、お家に帰りたいよー!

白と青のビック13世だ!



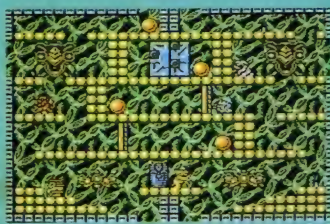
◆MSX1版のビック13世。スプライト機能の関係で、白い姿で登場。ナイフを持っている。



◆こちらはMSX2版。青い服を着て、顔色もいみいたいだね。ツルハシをかっついていけるぞ。

ゲームエディットコンテスト実施

エルギーザの封印の特徴のひとつとして、自分でステージ設定や仕掛けなどを作成できる“ゲームエディット機能”がある。データ

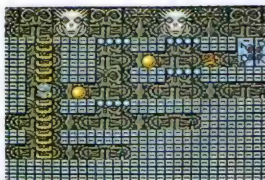


● 初めに作ってあるステージを参考にしよう

のセーブは新10倍カートリッジやディスク、カセットテープに行ない、第2第3のエルギーザの封印を作ってしまうというわけだ。

さて、コナミではこのエディット機能を生かし、コンテストを実施する。締め切りは今年の9月末日、豪華商品も用意されているとか。詳細はパッケージを参照してね。

テージと呼ばれる10の部屋で構成される。さらに各ステージの画面数は、1～9画面でできている。もちろん各ステージには、回転扉や一方通行扉、シャッター、消えるフロア&ハシゴ、移動石……など、さまざまな仕掛けがほどこされているから、容易なことでは先に進めないぞ。



● 丸木の一部は一定回数とおると消えるぞ

また各ステージの最後には封印された扉が待っていて、これを解くにはステージ内にあるキーアイテムをひとつ残らず集めなくてはならない。そうして1ステージずつ封印扉をクリアしていき、6つめのピラミッドの最終ステージにある中枢部の機能をストップできれば、ゲームクリアだ。

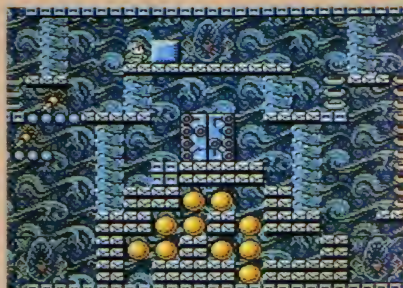
パズル要素が強いぞ

アクションアドベンチャーの先駆けとなった、前作の王家の谷とは違い、エルギーザの封印はパズル要素が強いソフトになっている。



◆ 包帯ズルズルのミイラ(上)やら、亡霊(左上)やら、丸くなってゴロゴロ転げまわる岩男(左)やら、敵キャラは次々と出てくるぞ。ナイフやブーメランで応戦しよう。

◆ 中央の封印された扉を開けるには、その下にあるキーアイテムを10個集めなければならない。でもそのためには、フロアに穴を開けたり壁を崩したり、いろいろやる必要があるよね。よく考えて行動しよう。

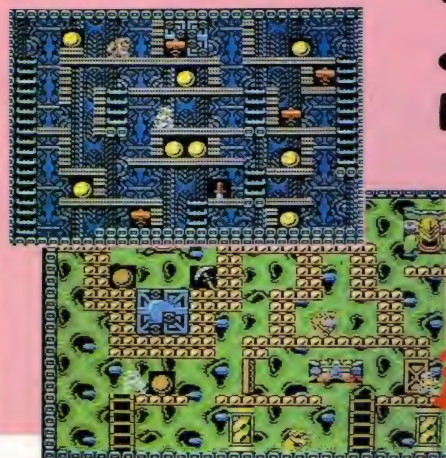


もちろん“敵と戦いながらピラミッドの中を探索する”という基本設定は同じだけど、封印を解くためのキーアイテムを探したり、画面自体がパズルのようになっていたり、頭を使うことが山のようになっているのだ。ファンクションキーを押すことでマップ表示が

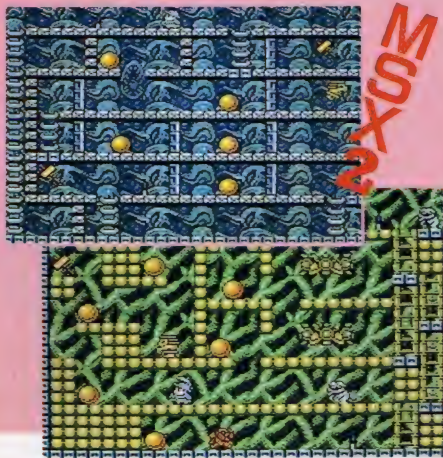
可能になっているから、効果的に利用してじっくりと考えながらクリアを目指そうね。

このソフトは、MSX1版と2版が同時発売。他の多くのコナミのゲームと同じように、MSX1版はRAM 8K以上のマシンで、2版はビデオRAM 64K以上のMSX2で動作するというからウレシイね。左下の写真を見てもうな納得いくかと思うけど、MSX1版のグラフィックもかなりキレイに仕上がっているから、MSX2マシンを持ってないキミも、悔しい思いをしないで済みそうだよ。また、ゲームの雰囲気グッと盛り上げてくれるSCCチップも搭載。普通のMSXよりワンランク上の音を聴きながらプレイしてみようか。

MSX1、2同時発売のこのソフト。ステージ構成やゲーム進行はどちらも同じで、グラフィックだけがちよつと違うという趣向。でも、予想以上にMSX1版の画面もよくできているから、チラッと見ただけではMSX2版かと間違えてしまうほどだ。ウソだと思ふなら、



MSX1と2の違いをじっくり研究!



下の4枚の写真をじっくりと見比べて、自分の目で確かめてみてね。主人公のキャラクターが白1色なのがMSX1版、青と肌色でできているのがMSX2版だ。また、背景の 패턴の大きさも若干違うから、見分けるポイントとして参考にしてみてもいい。

アクションアドベンチャー

- コナミ
- MSX2・ROM (SCC搭載)
- ビデオRAM 64K
- メインRAM 64K

- MSX・ROM (SCC搭載)
- ビデオRAM 16K
- メインRAM 8K
- 7月下旬発売予定
- 価格未定

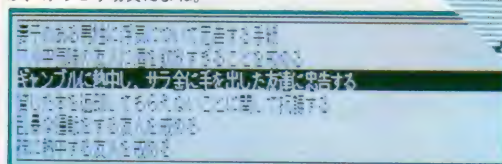
おカタイ文章も直子さんにまかせればラクチンだね

直子の代筆

© テグレット技術開発
/HAL研究所

なぜか笑いがこみ上げてしまう実用ソフトが登場した。HALNOTEのアプリケーションとして発売される、自動文書作成ツール『直子の代筆』だ。日頃書き慣れないビジネスレターも、直子さんの手にかかればスイスイだよ。

■いろいろと文書を作ってみると、なかなか実用的な項目が多いのに気づく。下の例なんか、けっこう切実だね。



■この人が直子さん。キミ専属の秘書というわけだ。制服とおぼしき青いベストからして、『事務的な女』のイメージが強そうだな。仲良くするんだよ。

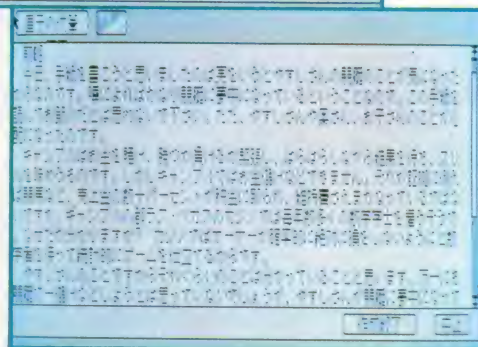
楽して手紙を書きたい!

ラブレターとか交換日記(今時そんなのやっている人いるのかな?)は書き慣れていても、目上の人に対する文章とか会社宛ての文章といった公的なものになると、思わずためらってしまう人も多いんじゃないかな。「拝啓、貴社ますますご清栄のこととお慶び申し上げます」とか「うとうとしい梅雨の季節となりましたが、皆様いかがお過ごしでしょうか」なんて、決まりきったパターンを踏まえて文章を始めればいんだろけど、いざ

書こうとすると意外と忘れてるものなんだよね。それにパターンが決まってるだけに、それ以外の書き方では相手に失礼にあたるなど、頭はもうパニック。もっと簡単に手紙を書いてみたいよ〜! なんて叫んでみたりして……。

美人OLの直子さん

そんな一般庶民の夢を現実のものにするために、休養十分で登場したのが美人OLの直子さん。年の頃ならお肌の曲がり角にさしかかったあたりかな、眼鏡の奥のまなざしが鋭い、典型的な秘書タイプの人物だ(こ〜いう人に一度にらまれると、あと



が大変なんだよねえ……おっと、そんなことはどうでもいいか)。

ともかく、そんな直子さんと会話形式で手紙の内容を入力していけば、アツという間にビジネスレターができてしまうというわけ。HALNOTEの愛用者なら、チェックしてみたいソフトだ。

■なんで「ギャンブルに熱中し、サラ金に手を出した友だち」の名前が『やすしさん』なんだろう。笑える実用ソフトの本領発揮といったところかな。

アプリケーション

- HAL研究所
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 6月下旬発売
- 価格8,800円

ケーススタディ

就職を目前にひかえた大学4年生山田太郎くんの場合

いくら文章で『直子の代筆』が賢いソフトだと書いてみても、実際に使ってみないことには、どんなものかわからないよね。そこでMマガのプロゲーマー兼カメラマンである山田太郎くん(仮名・21歳)を例にとり、就職問題に関して友人(この場合は大学の先輩とかかな)に相談の手紙を出すことにしてみた。

それでは本題に入る前に、山田太郎くんのプロフィールから紹介してみよう。出生地は東京都江戸

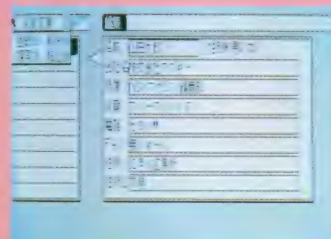
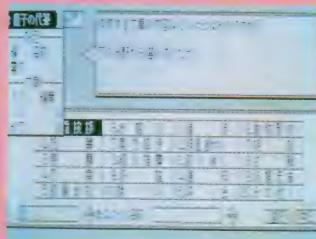
川区、生粋の東京人である。彼の誕生記念に両親が買ってくれたトヨベットのパブリカ(みんな知らないだろうな〜)を乳母車として使い、現在でも立派に乗り続けるという物持ちの良さを誇る。大学は都の西北に通うが、酒、タバコ、女、麻雀はすべてダメという、およそランクナイ4年生である。

そんな彼の就職希望は、Mマガでのバイト経験と、セミプロレベルのカメラ技術を生かしたマスコミ関係。さて、どうなりますか。

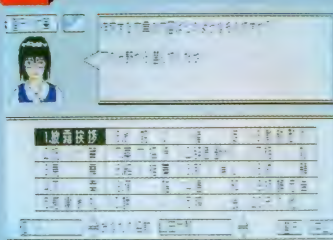
1 まずは自分のデータを登録ね

■実際に文書を作り出す前に、まずやっておかなければならないのが初期設定。キミがどんな素姓の人かを、直子さんだけにソット教えておこうね(見栄張って

ウソついちゃダメだよ)。また、書式設定や印字設定もここでやる。このあたりのやり方はHALNOTEと同じだから、ユーザーのキミなら簡単でしょ。

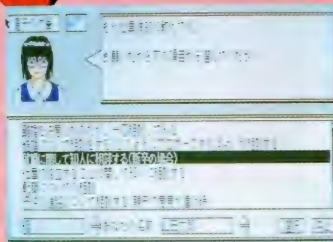


2 さ〜て、どんな内容にしようかな



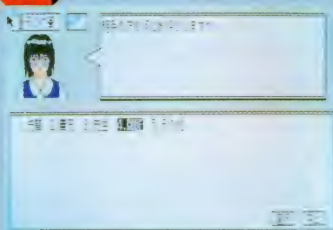
◆それではいよいよ文書の作成に入る。これは「分野名選択画面」と呼ばれるもの。全部で20項目あるから、けっこういろいろな状況に応じた手紙が書けるよ。もちろん就職問題に悩む山田青年は、17番の「相談」を選ばなくちゃいけないわけだけど、「借金の取り立てもいいな、11番の『催促』選んじゃダメ？」などと、ゼータクをめかすのであった。

3 ここはやっぱり就職相談だね



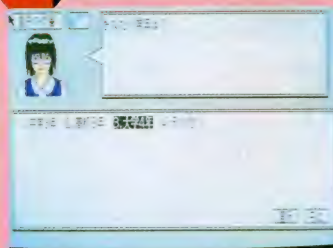
◆お次は細目選択画面（わかったような、わからないようなネーミングだね）。相談したい項目がご覧のようにズラズと表示されるぞ。「結婚について相談をする（どのようにプロポーズすればよいか相談する）」なんて魅力的な選択もあるけど、ここはまあ「就職に関して知人に相談する（新卒の場合）」を選ぼう。いよいよ本題に近づいてきたね。

4 ゲーマーの彼は『師匠』を選ぶのだった



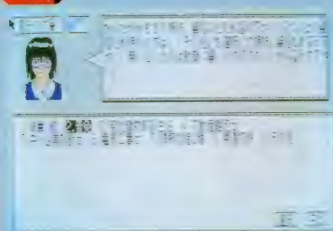
◆ここからは「質疑応答画面」に入る。選択肢は4つだけど、5のその他を選べば「お姐さま〜」でも「ママ」でも設定可能。でもまあ、ゲーマーの彼としては、華麗なるジョイスティックさばきと、目にも止まらぬ連射を習得するための苦しい修行を思い出したのか、『師匠』という言葉を選んだ。どうせなら就職しないで、ゲーマーを続けたいのにな……。

5 ピカピカの大学4年生だぞ!



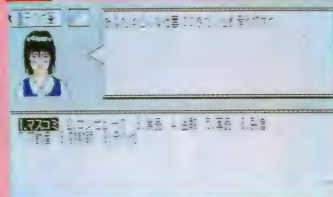
◆Mマガでバイトをしながらも、毎日講義にはしっかりと顔を出していた山田青年。その甲斐あってか単位を大幅に落とすこともなく（2〜3科目は再履修したみたいだけど）、4年間で卒業できそうな見通しがたっている。しかし大学に行きながらサークルにも入らず、貴重な青春時代をMマガと学校の往復で過ごすとは、なんかもったいないような気もするな。

6 普通免許しか持っていないヤツ



◆直子さんの言葉どおり、特技や資格がなにもないってのは就職にひびくだろうな。だからといって「何でもいから答えてください」ってのも乱暴な気がするけど、「ボク沙羅曼蛇を全面クリアできます」なんて山田青年が答えたとしたら、一体どういうふう就職に有利になるんだろうか。結局ゲーマーの道を極めるしかないだろうな。

7 夢はでっかく『マスコミ関係』



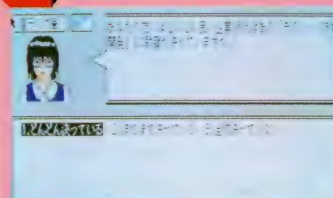
◆出社時間がまちまちで服装も自由。ついでに取材にかこつけて海外旅行もできる（かもしれない）なんて、良い面ばかりがクローズアップされているマスコミ関係。そんな甘い汁にあこがれ、山田青年が希望するのもマスコミ。それもフリーのジャーナリストになりたいなんて、大それたことを考えている。原稿のひとつも書けないくせに、とんでもないヤツだ。

8 そろそろ本音が出てきたような



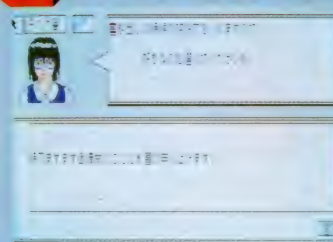
◆なんとなくウケを狙って答えてるみたいだけど、けっこう切実なものもあったりして。でも、こういう場合は、ウソでもいいから業界の動向とか将来性を相談するよね。そもそも希望する会社名をいまだにピックアップしてないなんて、ゆうちゃんや考えている山田青年だけに、本気で就職する気があるのかな？ なんて疑ってしまうな。

9 とり残されてしまったのね



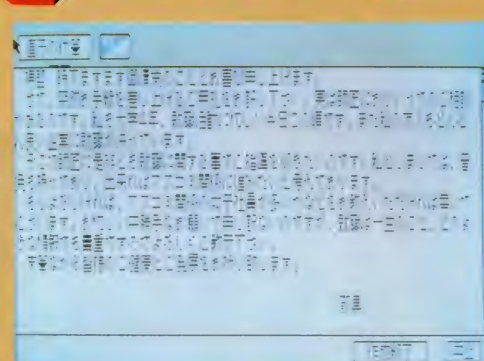
◆参考までに書いておけば、『テグレット技術開発』というのは、直子の代筆のオリジナル版を作った会社です。で、そこが良い会社かどうかはさておき、山田青年の友だちはみんな次々と就職が決まっているみたい。それでも危機感を覚えていない彼は、就職が決まらないままに大学を卒業してしまうのだろうか。そしたらまたMマガでバイトしてね。

10 書き出しはビシッと決めて



◆ここまで好き勝手な相談事項を選んできた山田青年だけど、手紙の書き出しだけは昔からの文例にのっとり、ビシッと決めてみた。どう、なかなか公的な手紙っぽい雰囲気でしょ。これが直子さんからの最後の質問で、次はいよいよ完成した文面が画面に表示されるという具合。ドキドキ、ワクワク、どんな手紙になるか楽しみだね。

11 さ〜ていよいよ完成だぞ!



◆これが直子さんが作ってくれた文面。「普通免許を持っているからマスコミ関係にすみたいだの」「女子社員が多いか」なんて、やっぱり笑える手紙になってしまった。でも、「就職は一生のこと、どのような情報でも貴重ですので……」なんて、山田青年では思いつきもしないマトモな文章がはさまっているのはさすがだなあ。実用性は十分といえるだろう。

麻雀狂時代

S P E C I A L

ゲーセンで男性をウハウハさせた『麻雀狂時代』がMSXに移植された。しかもSPECIALがついてるんだから、単なる移植じゃない。4人麻雀と2人麻雀がある。ナイスですね!

4人麻雀と2人麻雀、そして女のコが楽しめる



■浮世絵を思わせるタイトル画面。昔の人ってさ、ポツチャリした女性の人が美人だったんだよね。関係ないけど

2つのモードでうふっ♡

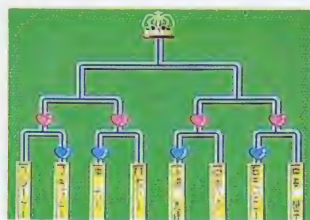
アーケード版ですでおなじみの麻雀ゲームが移植されたのだ!! 7人の対戦者から選び、2人麻雀のトーナメント戦と、4人麻雀の半荘勝負の2つのモードがあるのだ。もちろん、和がると美女が脱ぐのだ。ナマツバごっくんものですよ、これは!

いやー、だまりまセブンですね(めちゃくちゃ古ーい)。

前にも書いたが、対戦相手は7人だが、男性ばかりで対戦した場合、もしかして男の人が脱ぐの?



■4人麻雀では、この中から好きな人を3人選ぶのだ。全員女のコにしようかな



■2人麻雀はこのようにトーナメントなのだ。優勝までには、あと2勝だね

いやいや、そーんなことないって。男性にはそれぞれ付き人(もちろん女性)がいて、そのコが脱ぐんですよ、ダンナ。全員の美女の裸を見るまで、眠れないかもしれないね。うーん、徹夜になるかな?

中身は本格的だぜ!

よくこのテの麻雀は、イカサマしてるものが多いが、このゲームに関してはいっさいなし!! 打つ人それぞれに好みの役があって、マジメに打っているのだ。プレイヤーの役を読み、オリ打ちしたり勝負したり、個性豊かなのだ。だ



■トーナメントに敗れたところ。暗い

から、ひっかけリーチや迷彩も効果大なのだ。まさに、実戦麻雀の気分なんです。気は抜けないぞ。

相手が「リーチ」と声をあげたり、和がると「それだっ!」とうれしそうに牌を倒す。うーん、リアル!! 寂しい夜のおともに、いかが?

テーブルゲーム

- マイクロネット
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格6,800円

プレイヤー、勝てば脱ぐのを待つばかり!

このゲーム1番のウリは、なんといっても、カワイイ女のコが脱ぐところですねー。やっぱり!

ワンピースを着てるナヤマしいポーズのコや、窓のむこうで体を

洗っているコなど、女のコはさまざま。そんなコたちはプレイヤーが和がると、だんだん肌をアラワにするんですよ、ヒビツ(変態)。

女のコは、プレイヤーの和がった点数によって脱ぐ度合いが違う。

もちろん、点数が高いほど勢いよく脱いでくれるというスポンサーだ。

で、どうやって肌がアラワになるかというと、謎の怪人物が弱い美女を脱がしてくれるのです。ソックスをスルスルッと脱がした

り、グラスの水を飲んでくれたりと彼も一所懸命なのだ! 思わず「がんばれ」と声をかけてしまいたくなるぞ。しかし、プレイヤーがフリ込んだり、相手がツモったりすると、逆に服を着てしまうぞ!!



■やったー、ハネ満ツモったぜー! さぁ、どこまで脱ぐかな。ワクワク



おっ! おっおっ! お〜お!

Mマガ最大のライバル誌(?)登場!

Disk Station

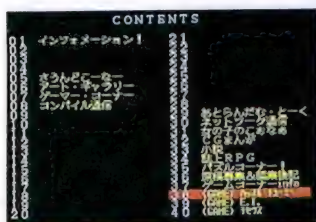
ステーション

ディスク

先月号でもチラッとお届けしたディスクマガジンがいよいよ創刊される。正式タイトルは『ディスクステーション』。980円という低価格で7月5日からの発売だ。ゲームあり小説ありの新雑誌(?)だぞ!

の〜みそコネコネ……

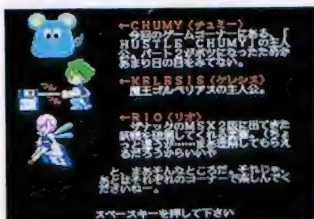
「の〜みそコネコネコンパイル」なんて言葉を知ってるキミは、かなりのゲームマニア。そう、究極のシューティングゲーム『ザナック』を世に送り出した広島ソフトハウス、コンパイルのキャッチフレーズなんだ。そのコンパイルが、今またボクたちの『の〜みそ』を



◆開発バージョンなので、まだ全ページは埋まってないけど、目次の画面だよ



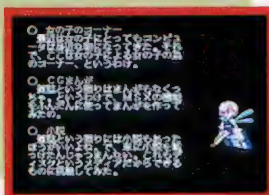
コーナーもいろいろ……



◆漢字POMがあれば漢字表示、なければかな表示が自動的に選択される。

こねくりまわそうとしている。それがMSX初のディスクに書かれた雑誌、ディスクステーションというわけ。

7月5日に売り出されるのは創刊準備0号。その後は定期的に刊行されていくという。内容はゲームの情報からサウンド、お絵描き、ネットワーク、小説、パズル……と盛り沢山。読者コーナーも充実してるから、みんなの手紙やCGツールで描いたイラストが掲載されるかもしれないね。そうそう、ちょっと懐かしいMSXのゲームも、毎月2〜3本ディスクに入ってるオマケつきだ。総ページ数40ページの新雑誌をみんなお楽しみに。



◆ディスクをマシンにセットして電源を入れると、自動的にこの画面が出てくる。7月発売なのでビキニの女の子の登場だ。

ち

よつとレトロなゲーム

ハッスルチュミー

MSXのマシンが発売されて間もない頃、キャラクターの可愛らしさで人気を博したゲーム。今プレイしてみるとちよつと単純な気もするけど、複雑になりすぎた最近のゲームばかりやっていると、この単純さが逆におもしろい。



◆画面土のテーズやフルーツを拾って、自分の車に積めるんだ



◆ほのほのハー！で展開するゲームだよ



◆タイミングよくジャンプしないと、敵に捕まっちゃうよ

E.I.

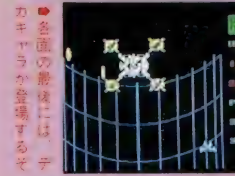


◆壁登コードがタイムになったE.I.

縦スクロールのシューティングゲーム。背景や効果音にはさみしいものがあるけど、敵の動きや攻撃パターンがザナックをほうふつとさせる。コンパイル自慢のシューティングの原点は、このへんにあるかもしれないね。



◆これって時給が使えるはずなゲームになる



◆各面の最後には、デカキャラが登場するぞ

ディスクステーション

- コンパイル
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 7月5日発売
- 価格980円

第4のユニット

記憶喪失の美少女が主人公のSFアドベンチャー。設定はなかなかシリアスなんだけど、コミカルな味付けがきいて、だれでも気軽に楽しめそう。ブロンウィンという言葉に頼りに、謎を説き明かすことができるかな？

まずはマンガ読んでね

ゲームをはじめるのに、いちいちマニュアルを読むのって面倒だよ。最近ではゲームをスタートすると自動的にデモがはじまって、

シリアス

ストーリー紹介をするなんてものもあるけど、この第4のユニットはそれがマンガになってしまったのだ。なんか同人誌とかによくありそうなタッチだけど、

主人公の女の子も可愛いし、けっこう絵もうまい。しかもムフフのヌードもでてきたりして……。実際のゲームのグラフィックも同じようなアニメタッチだから、のん



◆彼が航空機事故を取材した山田記者。記憶を取り戻すヒントを知ってるかも。

びりマニュアルを楽しんだあとは、そのままの雰囲気やゲームにとりかかれるという具合。これはゲーム界の革命といってもいいんじゃないかな、ウン。

カーソルキーでOK

アイデアいっぱいのマニュアルに負けじと、ゲーム進行にもちょっとした工夫がある。コマンド選択方式のアドベンチャーというのは、今や当たり前なんだけど、おもしろいのが画面上の人物やアイ

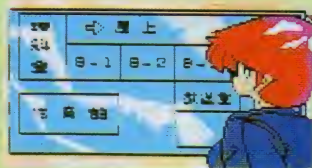
テムを指定する方法。左右のカーソルキーを押すと、その時点で質問できる相手や、調べることのできるアイテム、さらには移動可能な場所が、白いワクで囲まれるのだ。つまり、このときワクで囲まれなかったものは、ゲーム進行に関係のないものというわけ。

アドベンチャー

- データウエスト
- MSX2+2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格6,800円

クリアーの鍵は学校にあり!

事件の発端は謎の飛行機事故なのだけど、なぜかゲームの舞台は



◆さーて、どこへ行くかな。でも、はじめは、思うように移動できないぞ。

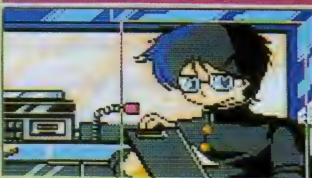
学校が中心となる。主人公を助けてくれた優介という男の子も、ここにいるはずだし、ブロンウィンという謎の言葉の意味するものも見つかるかもしれない。学校中くまなく探しまわって情報を集めよう。また、情報が集まるにつれ、移動できる場所も増えてくるぞ。

教室



◆外では戦争がはじまったとかで、学校は大パニックにおちいっている。はやく優介をさがし出すんだ。

放送室



◆なぜかひとりで冷静な放送部員。なんとなくさんくさい奴だな。メガネがインテリっぽくて嫌い。

体育館



◆固め技が得意な藤原先生。いうことを聞かないと、技をかけられちゃう。なんだか熱血先生みたいだね。

校庭



◆全校生徒が集まりつつあるけど、目指す優介はまだ見つからないよ。早く謎をとかないと大変なことになるぞ。

いきなりの戦闘モードだ!!

◆あるところであることをすると、突然戦闘モードに入る。攻撃技を決めたら、あとは野となれ山となれ!



◆捨てゼリフを残して去っていく奴。でも美少女だから許しちゃあ。ぜひもう一度お会いしたいなー。

超高速斜めスクロールのアドベンチャーアクション

クレイズ

疑似3Dのゲーム画面を、エアバイクに乗ったクレイズが暴れまわる。でも、なぜかコミカルタッチになったりして。



■レジスタントの指導者ルシア(左)と、二枚目を装って大ボケ野郎クレイズ。

MSX1版のゲームだよ

ゲームの目的は、上流階級イノセントに誘拐されたレジスタントの指導者ルシアを救出すること。

そしてイノセントが人類全体を管理するために、巨大コンピュータに乗っ取るのを阻止することだ。

主人公はクレイズ。街中でレジスタントの暴動が起きているの

に、のんびりと昼過ぎまで寝ていたという大ボケ野郎だ。愛用のエアバイクで、さあイノセントと戦おう！ ……といっても、アドベンチャーアクションと名づけれ

ただけあって、ただのシューティングではない。アイテムや情報を集めながら、クリアを目指すのだ。可愛いキャラとポップなBGMによって、ほんわかムードでプレイしてみようか。



■敵を倒すとアイテムが出現。弾丸もこうして補給しないと弾切れになっちゃう。



■おおっと、これは地下都市への入口か？エレベーターを見つけたぞ。



■イノセントの攻撃メカとご対面。ムダ弾は使わないように狙いを定めて攻撃！

アクション

- ハート電子産業
- MSX・メガROM
- ビデオRAM16K
- メインRAM16K
- 発売中
- 価格5,800円

ルパン三世

懐かしのルパン、次元、五右衛門が復活！

バビロンの黄金伝説

昨年発売された『カリオストロの城』に続き、あのルパンがMSXに帰ってきた。今回はファン待望の、次元や五右衛門も大活躍するぞ！

■マンハッタンを行くルパン。今回はどんな冒険が待ち受けているのか。



武器はフーセンガム

今回のルパンのターゲットは、世界中に散らばった「ロゼッタ・ストーン」を盗みだすこと。そのためゲームのステージも、オープニングのマンハッタンから、バグダー

ドの砂漠、洞窟、古代バビロンの遺跡、神殿、港、そして再びマンハッタンへと、目まぐるしく変わっていく。もちろん女の子好きのルパンにはつきものの、正体不明の美女も登場するから楽しみだね。

また、前作では出番のなかった次元や五右衛門が、ところせましと活躍するのもファンにはうれしい限り。象をも一発で倒す44マグナムが火を吹き、「今宵は切れ味が」一味違う斬鉄剣がうなりをあげる

という具合だ。これに対しルパンの武器といえば、なんか拍子抜けしそうなフーセンガム。やっぱり彼はシリアスでなく、コミカル路線に走ってしまうわけね。でもまあ、4種類のフーセンガムを使いわけ、美女ロゼッタのためにルパンは冒険へと旅立つのだ。

ソフトお買い上げ先着3,000名様に描きおろしオリジナルポスタープレゼント実施中！

アクション

- 東宝
- MSX2・メガROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 7月上旬発売
- 価格6,400円

■物思いにふけるルパン。女のことを考えてるのかな。

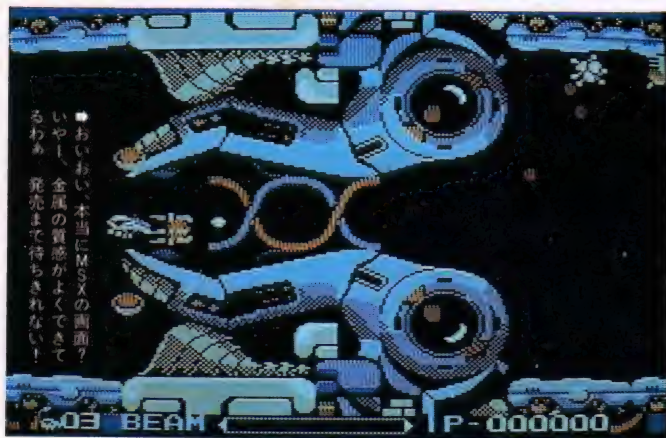


■いよっ、待ってました！ 五右衛門の登場。

発売間近!

今月のR・TYPE情報だ!

8月の発売に向け着々と開発が進む『R・TYPE』。ゲームセンター版と同じ、アイレム自身の手による移植だというから、期待は高まるばかりだね。どんなゲームになるか、まずは開発中の画面をご覧ください。



MSX初の1、2兼用

『R・TYPE』がMSXに移植されること自体、ビッグニュースなわけだけど、もうひとつアツと驚くような新事実が判明した。それが、MSX初の1、2兼用ソフトということ。つまり同じROMカートリッジでも、MSX1のマシンでプレイしたときとMSX2でプレイしたときとは、表示されるグラフィックが変わってくるというものだ。メモリ容量の問題もあって、すべてが変わると

いうことではないけど、たとえば自分の機体などはMSX2でより美しくなるわけだ。基本的にはMSX1で開発されるソフトだけど、MSX2ユーザーにはプラスアルファの魅力がある、お楽しみソフトというわけだ。

さて、気になるソフトの完成度の方だけど、写真を見てもわかるように、想像以上のできとなりそうだ。敵キャラのメタリックな輝きも、エイリアンみたいに不気味なデカキャラもゲームセンター版

■イカリングレーザーだって、ゲーセン版なみの迫力なのだ!!

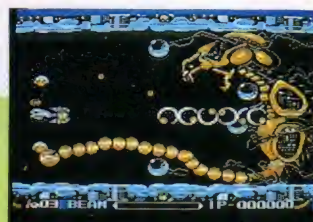


■ほれ、反射レーザーもこのとおり!! たまりませんねえ、奥さん。

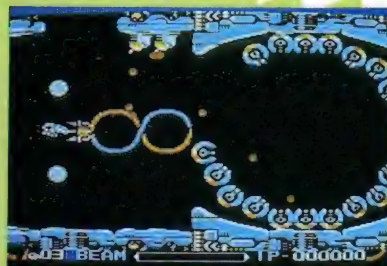
■敵の編隊が弧を描いて飛んでくる。まあ、やっつけるのは楽だね。



クルクルまわるのが好きなのね



■お、ステージ1のボスだ。相変わらず気味悪いなあ。腹を撃て撃てえ!

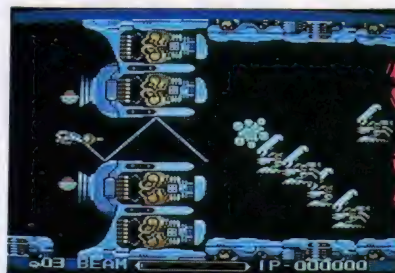


■みんなクルクル回るのが好きみたいだね。ここだって、ほらね。

のイメージそのもの。画面を折れ曲がりながら飛ぶ反射レーザーや、赤と青の輪が交差する対空レーザー、そして自機よりも大きい弾を発射する波動砲などの武器も、寸分違わず移植されているみたいだ。編集部スタッフも写真を見るなり「えっ、これ本当にMSXの画面な

の?」と、ただ驚くばかり。一日も早くプレイしてみたいのが正直な感想だ。

残念ながらこの記事を書いている時点では、実際に動いているソフトは見ることができなかったけど、来月号ではレポートできそうだから楽しみに。



■1機に大勢で攻撃してくるなんて、ヒキョウだぜ。こうしてやるう!

■ステージ2のクラゲもジャマでしょうがない。ったく、目ざわりだよ!!

えーい! 死ね死ね死ね!



もういくつ寝るとR・TYPE!?

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は5月12日現在のものです。

6月発売のソフト

- 21日 ●蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン ソニー
MSX2/2DD/9,800円
- 21日 ●ファミリーボクシング ソニー
MSX2/ROM/5,800円
- 21日 ●囲碁倶楽部 ソニー
MSX2/2DD/30,000円
- 21日 ●スペースシャトル ポニーキャニオン
MSX/ROM/4,900円
- 24日 ●ソリテア ロイヤル ゲームアーツ
MSX2/2DD/6,800円
- 下旬 ●ゾンビハンター ハイスコアメディアワーク
MSX2/ROM/5,800円
- 下旬 ●リトル・パンパイア チャンピオンソフト
MSX2/2DD/6,800円
- 下旬 ●シャドーハンター チャンピオンソフト
MSX2/2DD/6,800円
- 下旬 ●直子の代筆 HAL研究所
MSX2/2DD/6,800円

7月発売のソフト

- 5日 ●ディスク ステーション コンパイル
MSX2/2DD/980円
- 8日 ●TDF データウエスト
MSX2/2DD/6,800円
- 14日 ●アレスタ コンパイル
MSX2/ROM/6,800円
- 14日 ●ヨトゥーン サイン・ソフト
MSX2/2DD/7,800円
- 14日 ●ハイデッカー サイン・ソフト
MSX2/2DD/7,800円
- 15日 ●イースⅡ 日本ファルコム
MSX2/2DD/7,800円
- 21日 ●スターヴァージン ポニーキャニオン
MSX2/ROM/5,800円
- 21日 ●ボールプレイヤー ポニーキャニオン
MSX2/2DD/6,800円
- 25日 ●王家の谷 エルギーザの封印 コナミ
MSX/ROM/価格未定
MSX2/ROM/価格未定
- 中旬 ●蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン 光栄
MSX/ROM/9,800円(予価)
MSX2/ROM/9,800円(予価)
- 下旬 ●亜空戦記グリフォン マイクロキャビン
MSX2/ROM/6,800円
- 下旬 ●ちょっと名探偵 チャンピオンソフト
MSX2/2DD/6,800円
- 下旬 ●エグザイル 日本テレネット
MSX2/2DD/8,800円
- 下旬 ●BREAKER ホット・ピー
MSX2/1DD/価格未定
- アルギース 工画堂スタジオ
MSX2/2DD/7,800円
- クリムゾン スキャットトラスト
MSX2/ROM/7,200円
MSX2/ディスク/6,800円
- アークス ウルフチーム
MSX2/2DD/8,800円

8月発売のソフト

- 8日 ●第4のユニット2 データウエスト
MSX2/2DD/価格未定
- 中旬 ●幽霊君 システム サコム
MSX2/ROM/5,800円
- 下旬 ●怨霊戦記 ソフトスタジオWING
MSX2/2DD/8,800円
- 下旬 ●田代まさしのプリンセスがいっぱい HAL研究所
MSX2/ROM/価格未定

下旬 ●パチプロパチ夫くん HAL研究所
MSX2/ROM/価格未定

- 下旬 ●イシターの復活 ナムコット
MSX2/ROM/6,800円
- R・TYPE アイレム
MSX、MSX2兼用/ROM/価格未定
- 囲碁入門編 マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/価格未定
- スナッチャー コナミ
MSX2/2DD+SCC/価格未定

9月発売のソフト

- 21日 ●ザ・ゴルフ(仮題) バック・イン・ビデオ
MSX2/ROM/価格未定
- 上旬 ●アルギース 工画堂スタジオ
MSX2/ROM/7,800円
- ラスト・ハルマゲドン プレイン グレイ
MSX2/2DD/7,800円

発売日未定のソフト

- ぎゅわんぶらあ自己中心派 ゲームアーツ
MSX、MSX2兼用/ROM/価格未定
- 首都奪回 ZAP
MSX2/2DD/価格未定
- DOME システム サコム
MSX2/メディア未定/9,800円
- 名監督 JDS
MSX2/2DD/価格未定
- ベトナム1968 スキャットトラスト
詳細未定
- スターシップランデブー スキャットトラスト
詳細未定
- ワンダーボーイ・モンスターランド 日本デクスタ
MSX2/ROM/価格未定
- テラクスタ 日本物産
MSX2/ROM/価格未定
- クレイジークライマー 日本物産
MSX2/ROM/価格未定
- 首斬り館 BIT²
MSX2/2DD/価格未定
- クインフル BIT²
MSX2/ROM/価格未定
- アメリカンフットボール ビングソフト
MSX2/2DD/6,800円(予価)
- マイト・アンド・マジック スタークラフト
MSX2/ROM/9,800円(限定販売)
- 通信対局棋力検定編 マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/価格未定
- 囲碁寄せ編「二連星PART5」 マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/価格未定
- エメラルド・ドラゴン パショウ・ハウス
MSX2/2DD/価格未定
- 釣りキチ三平 ～謎の魚編(仮題) ピクチャー音楽産業
MSX2/ROM/価格未定
- 白夜物語・ウィンチェスター家の末裔 イーストキューブ
MSX2/2DD/価格未定
- アークティック アートディンク
MSX2/2DD/5,800円(予価)
- 殺意の接吻 リバーヒルソフト
MSX2/2DD/6,800円
- 琥珀色の遺言 リバーヒルソフト
MSX2/2DD/価格未定
- GABAN(グラフィックエディタ) マイクロネット
MSX2/ディスク/価格未定
- ファンタジー ポーステック
MSX2/2DD/価格未定

SOFTWARE REVIEW



おもしろいんだけど、デフレだねえ～

ファイアボール

きれいなグラフィックす速いボール。
一所帯に、1本。ゲームのスタンダード、
ピンボール様のお通りだい!

今でこそ、一家に1台という感じで、パソコン、ゲームマシンがご家庭に鎮座ましまして、その昔、10年とかいう単位での昔のゲームといえば、ボードゲームが関の山。人生ゲームとか、バンカースとか。ちょっと立体、3次元にのびてくれるゲームでいえば、野球盤、そしてボーリングゲーム(あー、そんなのもあったなあと自分でも今再び思ってしまう)、透明な全長が30センチメートルぐらいのパチンコ台。

それが、今や、こうだからね。

さて、その頃のゲームに関する私の夢は、広ーい居間の片すみに

ピンボール台を設置するというもの! テレビや映画で登場するアメリカの金持ちん家の居間には、ピンボール台とかビリヤード台とか置いてやがるんだよな! ああ失礼。ことばがおゲレツでしたねほほほ。まあ、とにかく、置いてあるのを見たことがあり、それで、「自分の家だと、逆立ちしてヘソ噛んでも、そんなもの置かれへんなあ」と、子供心に思っていたものでした。そんな思いがトラウマに残りながら月日は流れ流れて……。

パソコンに興味を持ち始めて、自分の部屋にパソコンがおいでに



◆おねーちゃんがビリヤードしてる、タイトル画面。またこれがカッコつけて、エッジに近い玉を背後で打とうとして。ま、いろいろくていいけど。クラウン使えばあ?

なってから、まあ、そのほとんどの使用法をゲームに費やしてはいるんですが、どこか心のすみっこに、「すんげえピンボールのゲーム、出てこないかなあ」と、2ヵ月に1回ぐらい後遺症が出現。それに似たようなこと、ありませんか?

それで、今、手元には『ファイアボール』。ふっふっふ。持ってるんだぜ、俺は。なぜ「ファイア」じゃなくて「ファイア」なのか? なんて疑問もすこし沸いているが、そんなことより、ふっふっふ。説得力のあるピンボールが、いつでも思うがままに楽しめてしまうんだぜ。ラッキーだぜ、なのでありますー。

このファイアボールには、90点を差しあげましょう。いいところはどこか? 玉の速度、そして重量感に違和感がない。本物をやり込んでしまっている私を、満足させてくれる。いっちゃあ悪いが、ゲームセンターでは「ピンボール

の魔術師」として恐れられていたんだぜー、学生時分は。その私が言及しているんだから、まあ誤りはない。あと、フリッパー。ペコッペコッと玉を打つ、レアチーズケーキの切り売りしてるみたいなのヤツのことだよ。この玉打感(!?)も、イイ。操作するテクニックに対応してくれる。狙ったターゲットに飛んでいく玉、ああ快感。

バンパー、つまり、本物の台でいう輪ゴムの太っというのが玉をはじくところ、のはね返り係数も、悪くないし。

が、90点なのである。ずっと誉めちぎっては投げ、誉めちぎっては投げしているが、そこはそれ、今後のピンボールソフトに対する思い入れも込めて、苦言を呈させていただきますけどね。

得点がデノミネーション! まあこれまた増えないこと増えないこと! 1ヵ所当たって1点なんてとこもあるし、今回はちょっと

台の構成は……



◆ちょっと傾斜している。ちょっと遠近法を応用。ボールの大きさが、遠くのとときと、近くのとときは微妙に大きさがちがうのだ。ちょっと細やかな配慮に感謝いたします。

研究その1



いつもお世話になる所

いつもお世話になる部分は、この3カ所。①普通に右のフリップパーで玉を打つと行ってしまいがち。この部分で球速が急激に速くなるところがあるので要注意だな。②のところ

は、左右のはね返り玉が集中する。センターからストンと中央に落ちる、というだけは避けたいよね。また、フリップパー中央のアキのと真ん中の見えない部分に、ゴムのポストがあるのだ。だから、まるっきりセンター中央にボトン! という玉筋のときには、静観しているというのも、よい方法。そして

③の部分。意外と、こっちの方でゴトゴトになる場合は少ない。素直なコースでしか戻ってこないから。

台をちょこちょこことゆらすのは、極力避ける方向で練習を積んでいたきたい。1ゲーム中、2~3回ゆらせば、十分だと思うよ、あたしは。

研究その2



これが危ないパターン

鬼よりコワイ、奈落の底。何もできずに落ちていく玉を見ることほど、腹の立つことはないのだ。だから、何としても左右端の落としに、玉を持っていてはならないのだ。

複雑なコースを経て、ポコンと落っこちちゃう場合ももちろんあるが、基本的には写真の白線のコースが危険であろう。こういうコースを玉が通りそうなきのみちょっとだけ台をゆらしてやればよい。まあ、それが裏目に出て責任は持ちませぬが。ピンボールの台のよしあしは、本物、コンピュータのゲームを問わず、プレイヤーが野球でいうバットの芯で球をとらえた!

というタイミング、グッドタイミングで玉をはじいたときに最悪のコース取りになるようにできているか否かで決まる。ほんとだよ。だから、プロはわざとタイミングをずらすんだ。

ねばってがんばったなあ、なんていうときでも1万点。ちなみに、私のハイスコアは2万点とちょっと。1ヵ月間、編集部で毎日のように電源が投入されていたソフトなんだけれど、それでも2万点に達する者は出現しなかった。本物のピンボール台のインフレスコアに比べたら、月とすっぽん、ハケとハゲぐらいの差。10万の桁までスコア表示の枠があるけど、そんなもん、いく人いるのだろうか?

も、ひとつ。ちょっとイヤなところ。これは今までのピンボールソフトのほとんどすべてがそうな

っているのだけれど、どこかといえば、フリップパーの根元に玉をキープしたとき——おわかりですかね? フリップパーを打っている状態で、玉をその根元に止めてい、ということなんです。ま、そのときに、静止しているはずがブルブル動くんですね。別に実害はまったくないんだけど、玉の運動の一定性をうち消すためか、ビビビビと震える。おしっこにでも行きたいのかしらん(うそTM)。どうも自分の心が狭いためか、気になってしかたがないのだ。気になっちゃって、夜も寝られず、昼

間寝てて、会社に遅刻して、大目玉くらって、目玉焼きをほおばった日が続いたことか(うそ、連続技)。

そんなことはさておき、以上のように、ちょっとやなところはあ、るんだけど、やっぱり好きだな。地味だけど、流行すたりはない。今後もこのようなピンボールソフトが、そうねえ、年に1回ぐらい発売されると、これからの人生が明朝会計になると思うのだが。

ハミングバードさん、今度は2階建ての台、作ってくださいよ。いや、2階建てなんていわずに、

あつと
いうまに
午前2時

100階建てぐらいの台で、一番上に行っちゃったら、5日ぐらいかかってしまうロールプレイングピンボールゲームなんてどーでしょう。だめですか、とほほ。

まだ、謎の「ファイアボール」というのを見た者は、私の身の回りにはいない。それが発見されるまでは、遊びます。

データ：ハミングバードソフト、MSX2、ROM、6,800円。

評/田中パンチ
(編集部の唐変木)

研究その3

タイミングで、
こんな多彩な
コースが狙える



どこを狙う!? このファイアボールの場合は、プレート倒していき、右上のスペシャルのところに数多く入れる、しか手はない。よって、上の写真で示すようなコースを目標に日夜練習にはげむしかない。

最も高得点につながりやすいパターンは、プレートをグループごとに倒していったボーナスポイントを増

やして、ある程度たまったところでスペシャルの所へドーンと入れる。左上の3つのプレートをすべて倒して、そしてその後すぐにスペシャルに入れば、ボーナスポイントが2倍に加算されるんだ。そのパターンを繰り返して4倍までいけばしめたもの。10万点も夢ではないかもよ。

それで、気がむいたら、というか、

ときどき落ち着きを取り戻すために、一番上の部分にまで玉を上げてやると、その間すこし余裕が持てる、というのが人間の常。しかし、そのときに完全に気をぬいてしまうと、必ずといっていいほど、その後すぐ玉は死んでしまう。そんなもんだよね、世の中って。25歳過ぎたらわかるって。トホホホのホ、だ。

10段階評価!

	Ryu	ラーメン	パンチ
第一印象	9	8	8
操作性	7	7	8
グラフィック	9	9	9
シナリオ	6	7	6
お買得度	8	9	8

アドベンチャーの鑑だね。コレは!

リバイバー

近頃、甘口のアドベンチャーをお嘆きの貴兄に、おススメします。
この秀逸なアドベンチャー『リバイバー』を。

暑い日が続いたり、そうかと思えばジメジメしたり、よくわかんない天気ですね。いかがお過ごしですか。換気扇田川水胞改めラーメン田川です。今月のターゲットは『リバイバー』なの。そうです、子供の頃はよく歌ったものでした。ヘリーイバイバーリーバイバーってね(大ボケ)。ではこのゲームを知らないビープルのために、簡単なストーリーをちょこっと。

3,000年前、闇の帝王サダリアーンは“フィーザード”の侵略を図ったが、天界の主神アーデイスが派



◆神殿で魔導クリスタルを使うと、タンダライドが現われ、助言してくれるのだ。

遣したハリシオン・アーディーによって阻止された。が、しょうりもなくサダリアーンはもう一度侵略を企んだのだ。うぎゃー!

まあ、こんなカンジなのだ。で、プレイヤーは何をすればよいのか、そうです、憎きサダリアーンを倒せばいいわけですよ、ダンナ。

ゲームの進行はリアルタイム。ポケッとしていても空腹になるし、敵のモンスターと闘えば疲労度が増す。もちろん朝昼夜も時刻どおりだし、人々は時刻に合わせて生活をするのだ。バーは夜でないと店を開けないし(例外あり)、この国のタクシー的な存在の翼竜、ラビスタークは昼でないと乗せてくれないのだ。なにかこの国の秩序のようなものの輪郭がオボロゲではあるが理解できる。このゲームの中の国の“社会”のようなものが感じられるのだ。ディスプレイ



上のキャラクターがそれぞれ呼吸し、働き、そして眠る。そんなことすら想像してしまった。「ばか」と言う怒る人、お酒をあげると喜ぶ男、別れを告げると「がんばっ

てください」という女の子など、日常生活ではあたりまえのことなのだが、そこが妙に心に残るのだ。おまけに謎も多い! 原稿が遅れるのもうなずける(おいしい)。



◆各国にはいろんな店がある。でもお金がムダ遣いはしないように心がけよう。



◆もちろん城には王様がいる。おまけにいろんな問題を投げかけてくるのだ。

登場人物もナカナカファンタジーしていてヨイのさ

◆コイツがサダリアーン。ちなみにフランス語が得意だ。「サバ」と言うと、「ウイ、サダリアーン」とあいさつするのだ(大ウソ™)。

◆主人公の貴明(通称タカ)。3,000年前に、サダリアーンの野望を打ち砕いた英雄ハリシオン・アーディーの生まれ変わりなのだ。一見普通の少年っぽいけどね。うーむ。



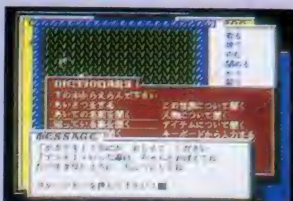
◆美しい彼女(?)がタンダライド。いつもタカを見守ってくれる、優しい魔導師。

いい味だしてるよね(1) 人々との会話に思う

会話は、ゲームの進行には欠かせないのだが、それだけではない。いわば、リバイバーの本当のオモシロサは、会話にあるのではないか、とかように思うのですよ。では、その一例をば。

まず、知ってることを聞いてみると、何かを知ってる人は情報を提供してくれる。では、もう一度同じことを聞いてみよう。今度は怒って「もう忘れたの!」と言われ、しまいには情報を教えてくれなくなるのだ。なにか人間の心理っぽくてヨイのです。

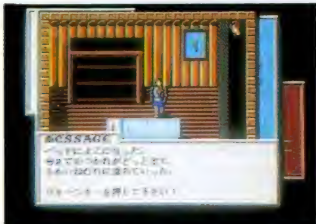
あと、ゲームとはほとんど関係ない、趣味や好きなものなんてことも聞けちゃうのですよ。いやー、やってくれますねー。そうそう、人に「ばか」と言ってみてもオモシロいんだよねー!



◆ほーら怒られた。サッカーでいう、イエローカードのようなものですね。

てなわけで、これからはその他の特徴、そして全体的な感想をウダウダ〜ウダウダと(古い)書いていこうと思います。では!

まず、なんてったって“音による臨場感”なのだ。かじ屋から聞こえるトンテンカンの響きや滝の音はプレイヤーから音源(かじ屋とか滝とかね)までの距離にあつて、音量が変わる。一見一んでもないことだが、これがあるとなしではずいぶん違う。こういう演出があると



▲勇者にもやはり休養が必要だ。ゆっくり眠って明日に備えよう。スヤスヤ。



▲夜になった。そろそろどこかで眠りたい。おっと、敵が襲ってきた! ひえ〜。

プレイしても気持ちがいいものだ。

次に目立った特徴は、受けつける単語がメチャクチャ多いということ。じつは以前、他機種のサンプルで遊んでいたとき、いきなり暴走したのだが、そのときに単語がズラズラズラァ——ッと表示されたのだ。いったいくつの単語がデータとして入っているのかはわからないが、ばかやあほ、まぬけやでぶ、ぶすなどの単語を会話で使うと、ちゃんとそれなりの反応を示すことから、ハンパな量ではないということがわかるだろう。あまりゲームには関係ないが、そういう“遊び心”はいつでもプレイヤーの心をくすぐるものなのだ。

あとは、いきなり叫ぶキャラクターですね、やはり。サダリアンが「アッハッハッ!」と笑ったり、主人公のタカが「でああ——つ」を叫びながら敵に立ち向かったりするのだ。初めてプレイしたときは、もうビックリもんでした。まあ、何度も叫ばれると少しうっとうしいですけどね……。余談になるけど、『サジリ』(96ページ参照)のPRGモードで、プレイヤーがリバイバーのこの“叫び”のことを言っ

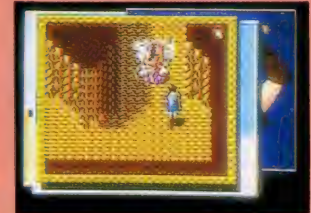
洞窟は、敵と宝の雨あられ

ファンタジーっぽいゲーム(ロールプレイングとかね)に必ずといってよいほど、ダンジョンが登場しますが、このゲームにはダンジョンではなく、洞窟があるんです。普通は何のへんてつもない岩場なのに、アイテムを使うと、入り口が現われるのです。で、洞窟にはなにがあるかって?



▲あつ、宝箱だ! 何が入ってるのかね〜。ワクガムネムネするなあ〜!?

いいことを聞いてくださいました。中には宝箱がワンサカあるんですよ。このゲームでお金を得るには、宝箱の宝石を売るしかない(まだあるけどね)ので、宝石は貴重な存在なのだ。でも手放して喜んではいられないのだ。ピコーズ、敵もワンサカだからだ。まさに、天国と地獄!!



▲楽あれば苦あり。洞窟には敵もいる。でもコイツ、よく見るとエッチなね。

す。関係ないですけど。

ゲーム画面だけを見ると、ロールプレイングゲームのようだが、中身は純粋なアドベンチャーゲームだ。アイテムや他の地方の情報を、文字通り“足”で集め、サダリ



▲アイテムがいっぱい! 全部持てる?

アーンへ少しずつ近づく。コマンドは選択式だが、どこかのゲームのようにシラミ潰しにコマンドを実行したら先に進める、というようなことはない。“謎”はすべて因果関係があり、無理なところがないのだ。久しぶりに本物にありつけたかなと編集部MSXに向かいながら思うのでした。

データ: アルシスソフトウェア
MSX2、2DD、6,800円

評/ラメン田川水胞
(ヨコシマな子ども)

いい味出してるよね(2) 戦闘シーンの醍醐味

リバイバーでの戦闘シーンはロールプレイングのように、プレイヤーのレベルを上げたり、経験値を増やしたりするようなものではない(まあ、近いものはなきにしもあらずんば虎兇を得ず、なのだが……。すべて謎を解くための過程にすぎないのだ。

それではその戦闘シーンの流れを追ってみよう。

まず、敵と遭遇したら、アセらないで敵をよく観察する。ヘビのようなもの、人間の姿をしたものなど数種類の敵がいるが、人間の姿をしているのには要注意。というのは、もしかしたら案外敵で

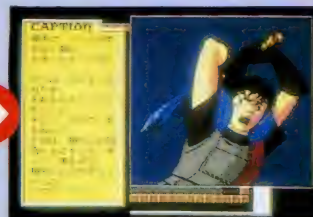
はないのかもしれない。そう、善人を殺してはいけないのだ。こういうときは話をするといい。敵だったら、自動的に戦うぞ。戦闘は主人公の威勢のいい叫び声で始まり、敵との攻防が文章で表示される。結果は剣の数と体調次第なのだ。



▲おーじさん! こんなところで何してんの? 目が血走ってるけど……。

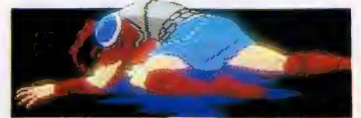


▲と思ったのもつかの間、彼は醜い敵の姿を現わした。ヒエ〜、どうしよう!?



▲やっぱり勇者はマッコウ(クジラ)から立ち向かわなければね。デア〜!

もつといっぱい書きたいのに……



▲ページが少なくて悲しんでいるタカ、ではない。いわゆるゲームオーバーなの。

10段階評価!

	Ryu	ラメン	パンチ
第一印象	●7	9	7
操作性	●7	8	7
グラフィック	●8	8	8
シナリオ	●7	10	8
お買得度	●7	9	8

古今東西、面白い物は面白いのじゃ!

アルカノイドⅡ

今も昔も、変わらぬ人気のブロック崩し。
でも、それぞれの時代に合った進化は遂げている。
そういうわけで、これが今のブロック崩しの形だ。

そもそも、ブロック崩しなるモノ、初期のTVゲームの遺物だと思っていたんだよねえ。しかし、しかし、しかし! このアルカノイドシリーズって、ゲーセンで大ヒットしちゃったんだよね。

昔のブロック崩しつーのは、白黒の画面にカラーのテープが張ってあったりして(風船割りとかもそうだった)、ブロックは全部同じパターンだし、ボールの色がテープのせいであらら変わって目が痛くなったりしたもんだ。それでも皆、一生懸命お金を注ぎ込んでたんだよなあ。

その後、家庭用のTVにつないで遊ぶ奴が出てきて、それも親にねだって買ってもらっちゃった人も多いはず。とにかく、ブロック崩しっていうゲームは、なんだか訳わかんないけど面白いのだ。

それでも、ゲーセンの発展と共に一時は消えてしまったんだけど(でも、パソコンゲームには残ってたな)、また最近になって、まるでどっかの宇宙人に拾われてサイボ

ーグになって帰って来た誰かさんみたいに復活したのが、アルカノイドなのであ〜。最近のアーケードゲームは*ック*ニアとかギャ*ガ'88とかリメイク版が多いけど、その火付け役になったのがこれだろうな。

それで、アルカノイドのⅠがあれよあれよという間に大ヒットしちゃって、とうとうⅡが出てしまった。で、当然のごとくMSX2でも発売されちゃったのよねん。しかも、このⅡはアーケード版のグラフィックをいかすためにMSX2専用なのら。うーん、ニデコさん、やってくれますねえ。

というわけで、長い能書きしたらたはこの辺にしといて、さっそくゲームしてみましょう。まずはカートリッジを差してと、よいしょ。電源ON……! うきやー、なんかしらんが洗濯……もとい選択が5つもあるじゃないか。1人用、2人用に対コンピュータ、対人間と面エディット。なんだかやる気をそそるなあ。まあ最初は普通に



◆MSX2専用になって、奇麗になったタイトル画面。ゲーセンでお金をボコボコ注ぎ込んだ人も多いはず。

1人用をやってみましょう。

うーん、待ち時間が少し長いような気がするなあ。ま、MSX2だからしかたないか。画面を描いてるんだよね、これ。よしっ、スタートオオオ。う、うきやー、なんなんだこれは。アルカノイドⅠの最終面のボスじゃないか。ううむ、Ⅱにも友情出演してくれてたのね。ご苦労さまです。しかし、えらくあつけなく死んじゃうな。ま、いいか。でも、この辺の演出効果はいいね。いきなりびっくりしちゃうもん。

それじゃ気を取り直して1面をば。ピコン、パコン、ピヨヨン。うーん、見たことないアイテムが落ちてくるな。Ⅱでは個性的なアイテムがいっぱい増えたんだよね。

ボールが貫通弾になったり、自分が2つになったり分身したり、ちっちゃくなるのまであ

る。個人的には、イリュージョンが好きだな。ぶんしーん、ってな具合に自分の幻影が後ろをぞろぞろくつついてくるやつ。美しいんだ、あれが。こういうアイテムが、このゲームを倍面白くしていると言っても過言じゃないと思うね。それと、面クリアした時に左右の壁に穴が開くけど、どっちに入ったかで面の進行が違うんだよね。だから、ある程度面を憶えとかないと異常に難しい面とかにぶつかってクリア出来なくなったりしちゃうぞっと。これがスリルがあってまた面白いのだ。

じゃ次はVSモード。やっぱり2人でやらないと面白くないな。コンピュータって確実に1つのボールは打ち返してくるからねえ。うーむ、その辺が多少問題ありだ。それに、2人用だともう1つコントローラーがいるっていうのもちとつらい。まあこれはどうしよう

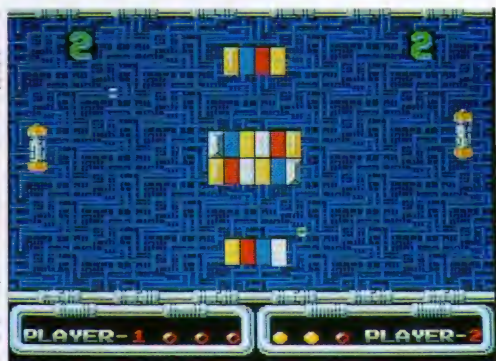
どーも、モードですう①



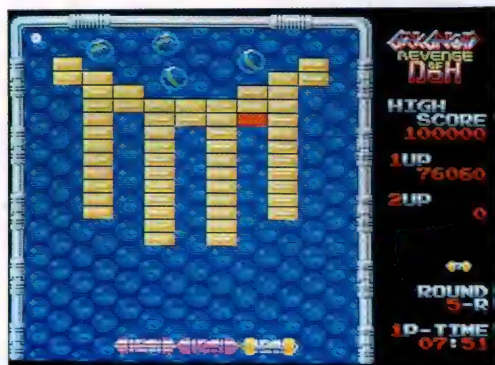
これがノーマルプレイモード。普通にブロックをピコピコ崩していくやつね。Ⅱはアイテムも大幅にパワーアップして、自分がちっちゃくなる、幻影を残す、貫通弾になる、ボールがわからなくなるなど、気色のいいものが沢山ある。なかには、取ると何が起るか解からない*ルブ*てみたいなアイテムまであるぞ。

まずはじっくり普通のゲーム

◆2人対戦モード。うおおおおお、こいつは熱くなるぜい。出来るだけ相手の所にボールが2つ同時にいくようにするのがコツだよん。



どーも、モードですう②



◆イリュージョンだ、分身だ、わーいわーい。こいつさえあれば、もう後は恐くない。幻影。自分の後を追いかける様はとってもキレイ。

もないか。別売りでコントローラーのみも売ってるし、でも、2人でゲームを始めると、おっってもはまってしまふ。ボールが2つになって、もう頭んなかばらばらになりそ。ボールを出すタイミングをずらしたりして、お互いの意地の張り合いがいい、いい。

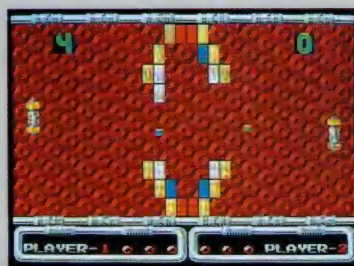
そしておまちな、このゲームの目玉、面エディットだ。最近のゲームはこの面エディットが出来るのが結構あるよね。うん、やっぱり自分で作った面で遊ぶのって

楽しい。ただ単純に楽しんででもいいんだけど、私の場合VSモードで勝てなかった恨みをここで晴らしやろう……と。

「ひーん、1回も勝てなかったよおん。よし、こうなったらエディットでくそ意地悪い面作ってやるうう。へっへっへっ。さてと。ふむふむ、5面分のデータを作れるのか、なるほどね。カチャカチャカチャ。ここは崩れないブロックにして、と。カチャカチャ。

で、ここだけにアイテム出して、敵はここに来るようにして。ふえっふえっふえっ……」あうっ、く、暗い。皆はこういう遊び方だけはやめましようね。悲しいから……。

まあ冗談はさておいて、結構飽きないんだよね、これ。なんたってモードが3種類もあるのが斬新。とくに、VSモードなんて昔の家庭用TVゲームのテニス(憶えてるかなー、ブロック崩しより古いんだけど)をほうふつさせられて、余りの懐かしさに思わず涙を流のように流してゲームしてしまった(スーパーストロングうそ)。でも、お勧めはなんといっても面エディット機能だ



気合い一発、対戦ゲームだ!!

2人でやれば白熱まちがいなし。昔のテニスゲームみたいに左右に分かれて、相手側にボールを叩き込むのだ。あんまり凝った画面じゃないけど、真ん中のブロックが結構いやらしかったりする。コンピュータとやるより、絶対2人でやった方が面白いね。負けたからといって、喧嘩しちゃあだめだお!(しくしくしく)。

な。やっぱり自分で作った面で遊ぶのは楽しい。超簡単なボーナス面とか、むちゃ陰険な悪質ざまーみろ面とか、美しい模様の芸術は爆発だ面とか、作る人の性格がでちゃう。友達同志で作った面の交換なんかしたら、面白さも10億倍だ。

んじゃ、最後に少し文句をたらたら言ってみましょ。まず、操作性がいまいち良くないんだよね。Ⅰでは気持ち良く動いてくれたのに、Ⅱは少し反応が遅いような気がする。それと、ぜーたくなお願いとしてボールがわらわら分裂するアイテムがあるけど、あれ、数が少ないんだよねえ。まあ、MSXじゃスプライトの個数に制限があるから仕方ないんだけど、強引にごまかしてでもいっぱい出して欲しかったな。でも、グラフィックは綺麗だし、ボールの動きが多少遅いことを除けば良く出来てるし。うーん、遊べちゃうソフトなのら。最近のゲームは、やたらめったら複雑なものが多いから、かえって、ルールが単純明解なアルカノイドのよーなゲームがすごく新鮮な感じがするんだよね。けっこうレトロブームって、ただだんに昔を懐かしがっているだけじゃなく



◆特別友情出演、アルカノイドⅠのボスキャラ。今回はおっっても弱っちくて、ちょっぴりかわいそうな気がする。

て、ゲームの面白さの原点というもの、もう1回、見直してみようということなのかもしれないと思うようになってきた。

ニデコさん、今度は、アーケードに登場した、『ヘッドオン』のリメイク版、『レイメイズ』ってやつを、ぜひともMSXに移植してください。お願いしますよ。

データ：ニデコ、MSX2

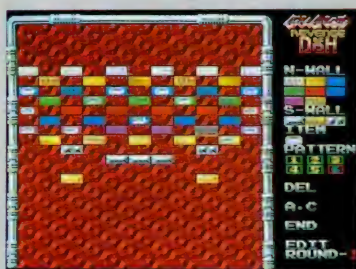
メガROM、6,800円

評/Ryu大森
(ヘビメタ プログラマー)

10段階評価!

	Ryu	ラメン	パンチ
第一印象	●8	7	7
操作性	●6	7	7
グラフィック	●8	8	8
シナリオ	●6	7	6
お買得度	●7	8	7

どーも、モードですう③



全部で5面分のデータが作れてしまふ。ブロックの他に、アイテムの位置なんかも決められるから、ポコポコ落ちてくるようにすれば気分爽快、ストレス解消にもってこい。超難解な面を作ってテープにセーブしておいて、友達にやらせてみるのもいいね。VSモードの恨みはこいつで晴らそうぜっ。

面エディットで、うさ晴らしじゃ!

SONY

ディスクゲーム、極めつきの大作が来た。

メガロム・ゲームの大拳闘作だ。

ユーラシア全土を 統一するのは 誰だ!!

わずか5人の家族を
200万の大騎馬軍団
へと成長させ、
モンゴル・アジア・ユーラシアを統一
空前の一大帝国を築きあげた英雄
ジンギスカン。その巨人の愛と戦い
と夢に迫る、壮大なシミュ
レーション・ウォー
ゲームだ。

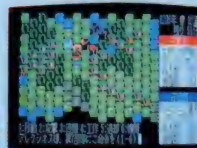
鬼オシバサワ・コウの
これぞ自信作!



もはや
ゲームじゃ
ないキミの
もうひとつの
人生だ!



●壮大なスケールをその
まま伝える迫力・洗練の
グラフィックス。



●戦いにつく戦い。これは臨
場感あふれるHEX 戦の
一面だ。
●BGM全曲オリジナル
●新コマンド導入で戦術アップ
多彩な戦術コマンドをどうあ
やするか。キミのウデしだ。

シナリオは2篇(モンゴル篇・
世界篇)。世界篇は4人まで
のマルチプレイ方式。↓



蒼き狼と白き牝鹿

●将軍の抜デキや、
後継者づくりなど、
キミの「人間」を見
る眼も試されるぞ!



ジンギスカン

6/21
新発売

MSX2

2DD × 2
¥9,800
HBJ-G080D
©KOEI

ど迫力のゲームを
受けてたつ、実力派の
ディスク内蔵マシン。

●大容量の3.5インチFDD内蔵 ●スピコ
ン、連射ターボ、ポーズ機能搭載 ●かな、
CAPロック等の集中インジケータージ
ョン ●BASIC解説書つき

F1XD HB-F1XD
¥54,800



歴史シミュレーション・ウォー・ゲームの豪華3部作!

天下統一へ、血沸く!
舞台は戦国の世。戦略・戦術の
限りをつくして、いまこそライ
バル大名を蹴ちらすときだ!



世紀のロングセラー MSX2
信長の野望 2DD × 2
全・国・版 ¥8,800 HBJ-G064D
©KOEI

中国統一へ、肉躍る!
何と255名の登場人物。敵に回
せば手強い知将・猛将教知れず。
男の統率力が問われるときだ!



知略の総力戦
三國志 MSX2 2DD × 2
HBJ-G065D
¥12,800 ©KOEI

スピコン、連射ターボ。
勝つために
生まれてきた底力マシン。

●毎秒最高24発/連射ターボ ●スピコ
ンでゲーム進行自由自在 ●カーソルジョイス
ティック付き ●かな・CAP等の集中イン
ジケータ

F1II HB-F1II
¥29,800



ボクサーを育て、鍛えて、目ざすは
実力世界NO.1



MSX2 2メガROM
HBS-G066C ¥5,800
©Wood Place/Sony Corp. ©NAMCO LTD.

●トレーニングモードで選手を鍛え、
ウォッチ(観戦)モードで相手の実力
をうかがい、ランキングトーナメントモードで
世界チャンプを目指す。6つのモード8人までの
プレイヤーで遊べる、奥の深い
ボクシングゲームだ!



試合に勝つごとに
パワーアップ。次
の挑戦者は、誰だ

F1 Boki Boxing

MSXタイトルマッチ

6/21
新発売

① 冷静で、② ケンカつ早い男が勝つぜ。

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪区 子一 一階 カタログMM係へお申し込み下さい。●MSX はアスキーの商標です。
●上記ソフトは、メインRAM64K以上、V-RAM128Kのパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトは、MSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。



ハイドライド完結編



▲幻想の街

MSX2

★PC-8801mkII SR (FA, MA, VA)
(要2ドライブ) 5'2D・2枚組

★MSX (RAM16K以上) 4メガラム

★MSX2 (VRAM128K以上) 4メガラム
各¥7,800

★城、街、ダンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、想像を超えた驚異のバラレールワールド。

★マップ、アイテム、キャラクター数等、総ての面で前作ハイドライドIIより、大幅にアップ。時間の概念まで加わり、時刻によって風景の色合いも変化。

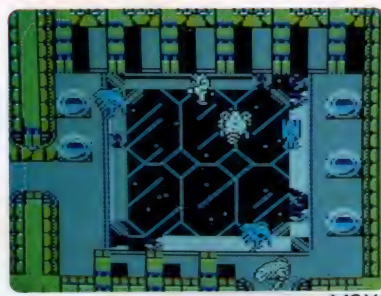
★ソフトウェア3プライオリティによる、群を抜いたグラフィックス。1400にもおよぶマップパーツは、広大なフェアリーランドを美しく再現。

★BGMは、FM音源、PSGをフルに使った14曲。機種により、高感度ステレオサウンドも実現。

★さらに操作性を向上させたマルチウィンドウ。ゲームスピードも習熟度に合わせて、アナログ的に変更可能。

★MSX、MSX2は、パナ・アミューズメント・カートリッジ (PAC) に対応。

好評発売中!!



▲宇宙船内部

MSX1

★ハイドライド
ブロンズパック

(ハイドライドII・ハイドライド3/2本組)

MSX (RAM16K以上)

¥9,980



Active Role Playing Game



THE SPACE MEMORIES

© 1987 T&E SOFT



創立5周年記念作品
ハイドライド3

MSXマークはアスキーの商標です。

ハイドライド3・X1版, PC-98版 今夏発売決定!

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・希望の方は300円プラス)
■マカシンNo.17ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求書をお送りください。(郵費の請求はお断りします)
■88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求書をお送りください。(郵費の請求はお断りします)



T&E SOFT INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市中東区豊が丘1810番地 PHONE. 052-773-7770

T&Eマガジン
No.17 請求券
MSXマガ7月号
88 総合カタログ
請求券
MSXマガ7月号



本誌のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

WE SHALL CO THE A.V.G. T&E SOFTのアドベ

アドベンチャーゲーム

太陽系外探査機に関するレポート

07/12/2085

参照：連邦データファイル

アクセス6B-774C

ファイルNo. 75480916-4451, 4677,
4889, 4991,
7556, 8332

アクセス8J-※※※※ 3353-9172

1972年3月2日午後8時49分に米国ケープケネディー基地より打ち上げられた「パイオニア10号」は、人類が初めて太陽系外に送り出した人工物体となった。パイオニア10号は太陽の光さえ届かぬ外惑星の探査を目的とするため、太陽電池発電をあきらめ原子力熱電気発生装置を動力源とした。機体は直径3mの大型パラボラアンテナを中心に設計され、総重量は258kgであった。機体には太陽系外の知的生命体へのメッセージとして、人類と太陽系の図が刻印されたアルミ板が埋め込まれていた。

パイオニア10号は木星を目指して航行、1973年12月3日、木星に最接近、木星の上空131,400kmより、木星及びその衛星の接近写真を地球に電送した。そしてパイオニア10号は木星の重力場によりその進路を曲げ、1987年冥王星軌道通過、初の太陽系脱出人工物体となった。軌道計算によると800万年後、現在アルデバランが位置する宇宙空間に到着予定。

翌1974年12月5日、10号の後を追うように打ち上げられた「パイオニア11号」も順調に航行を続け、1979年9月1日土星に最接近、10号同様人類に多大な成果をもたらした。

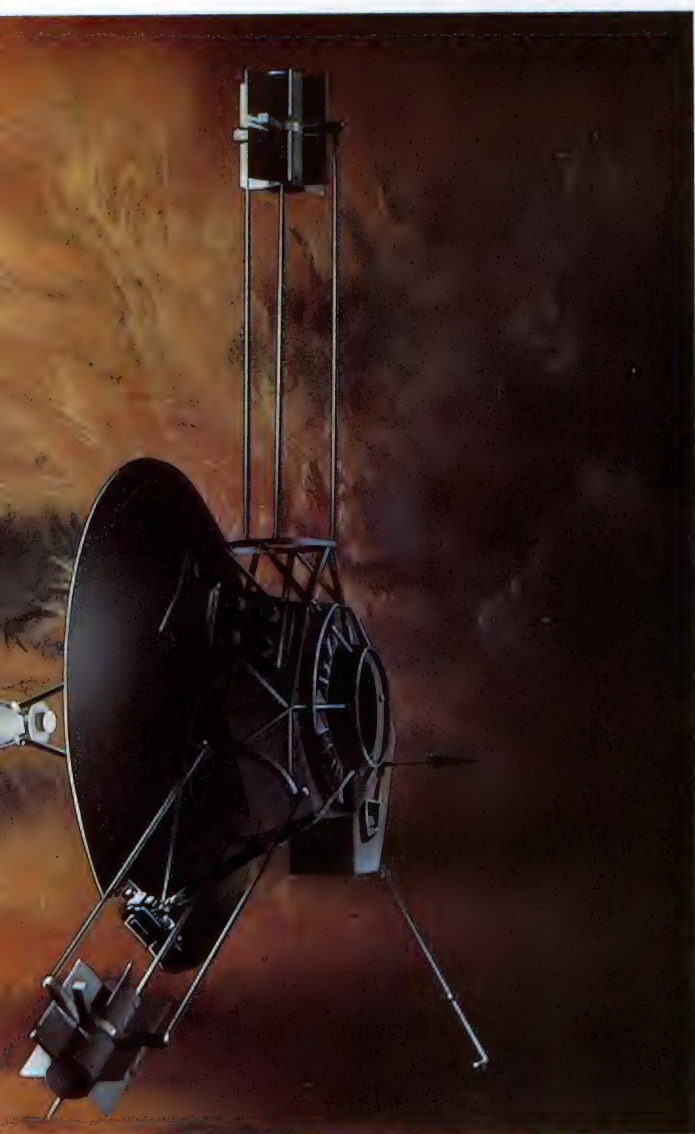
1977年には2機の惑星探査機、「ボイジャー1、2号」が相次いで打ち上げ



▲木星上空のパイオニア10号(イラストレーション)

ME BACK TO SCENE.

ンチャーゲームが復活。



られた。当時1970年代から1990年代にかけては、精密機械工学が最も飛躍的に進歩した時代でもあり、バイオニアから僅か3年後にもかかわらず、ボイジャーはバイオニアに比べ、遙かに精密な観測結果をもたらした。木星の衛星エウロパやイオ等の詳細データ、土星における新たな衛星の発見、数々の貴重な観測結果を地球に電送し続けた。そして2007年3月15日、太陽系から150億kmの地点から最後の通信を受けたのち、消息を絶った。

ボイジャー打ち上げ以降、日本を始めとするアジア諸国の台頭により米国の経済力は著しく衰退、1996年までに数々の惑星探査機を打ち上げたNASAも事実上の活動を停止した。そして、次の太陽系外探査機が打ち上げられるまで、約半世紀を待たなければならなかった。

2031年8月9日、世界宇宙開発機構によって、へびつかい座バーナード星の探査を目的とする「セプテミウス1」が打ち上げられた。セプテミウス1は核融合パルス推進システムによって、太陽系脱出後も加速を続け、最大速度は光速の13%になった。2077年バーナード星に到達したセプテミウス1から発せられた観測データは、56兆kmもの距離をマイクロウェーブに乗り、2083年1月22日午前2時14分、エウロパ通信ステーションに届いた。セプテミウス1から送られた観測データは、打ち上げ当初に予測されたとおり、バーナード星が人類生存可能な惑星であることを示していた。

2087年打ち上げ予定の「セプテミウス2」は、人類初の太陽系外有人探査機になる予定であるが、連邦最高機密J-443によりファイルはオープンされていない。現時点で詳細は全く不明であるが、京都組織細胞学研究所のファイルを情報衛星シーラを通してデータジャックに成功、統括コンピュータ判明。開発コードJZB2086、完全AIを実現するニューロンコンピュータ、通称

R.A.C.C.O.O.N.

T&ESOFTR INC.

【怪情報】

西暦2042年、
ネオ・コワレ・シティ

謎の生命体バイオロイドの

出現によって、人類は
異常な危機に直面していた。
彼らは冬とともに現われ、人を殺害。

密かに本人とすり替わり、
みるみる社会へと浸透してゆく……

推理、追跡、そして銃撃戦。

コナミの新作は、
スリル&サスペンスにみちた

サイバーパンク・アドベンチャー、

コナミ初のDISK版で、
この夏を震撼させる。

予告第1弾

●MSXマークはアスキーの商標です。

新作情報

王家の谷・エルギーザの封印

7月下旬発売予定

コナミの占いセンセーション

8月下旬発売予定

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区

本社:03-262-9110

関西地区

大阪:06-334-0399

北海道地区

札幌:011-851-3000

東北地区

青森:0177-22-5731 秋田:0188-24-7000

北陸地区

新潟:025-229-1141

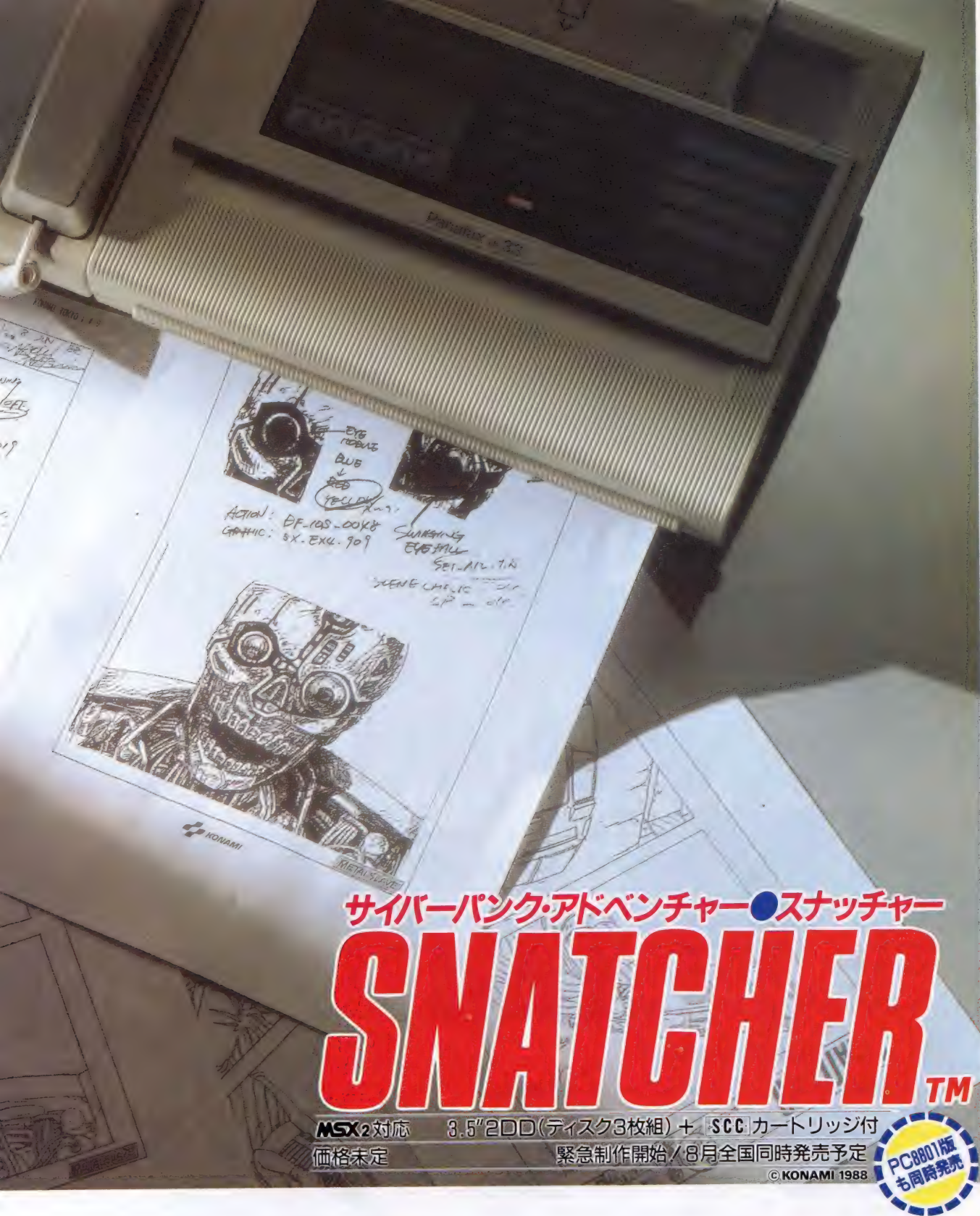
四国地区

愛媛-松山:0899-33-3399

九州地区

福岡-天神:092-715-8200 鹿児島-志布志:0994-72-0606

福岡-大牟田:0944-55-4444



サイバーパンク・アドベンチャー ● スナッチャー

SNATCHER™

MSX2対応 3.5"2DD(ディスク3枚組) + SCCカートリッジ付
価格未定 緊急制作開始/8月全国同時発売予定

© KONAMI 1988

PC8801版
も同時発売

THE
20
野球

激突!!ペナントレース

MSX2対応 1Mビット SCC搭載 5,800円

絶賛発売中

タコは
地球を救う

パロディウス

MSX2対応 1Mビット SCC搭載 5,800円

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30



© XTAL SOFT

クリムゾンの脅威に、いま立ち向かえ。

超未来、この世界を支配するのは凶暴な統首「クリムゾン」だった。

母の最期の言葉を胸に旅に出るキミ。

志しを同じくする仲間を探すため、クリムゾンの軍隊に脅える町や村を訪ね、

あるいは城を巡り冒険を重ねていく。

バドーラの勇気、ラブノスの正義、ゴライアの力を持つことが勇者の証だという。

襲いかかるクリムゾンの手下たち。そして、行く手に待ち構えている多くの謎。

そして、クリムゾンとは？

かげろう、氷、闇、光、炎この伝説の5つの宝玉を集めた者のみ、

クリムゾンの真の姿を見ることができるという。

本格的ロールプレイングゲーム「クリムゾン」MSX2ついに登場。

クリスタルソフトの大ヒット作、ついにMSX2に登場！

- 独創的かつ魅力的な、まったく新しいタイプのモンスターたち。
- MSX2の能力を最大限に活かした美しいグラフィック。
- 複雑に入り組んだパラエティ豊かなマップと、広がりはいうまでもなく奥の深いシナリオ。

7月発売予定

MSX2

7,200円 (ROM)

6,800円 (DISK)

ScapTrust 株式会社スキャプトラスト
〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1

ユーザーサポートテレホンサービス (03) 486-8127

© XTAL SOFT © 1988 SCAPTRUST

イスラムの謎、隠された史実が蘇る。

20世紀末、世界を支配する二大国がいよいよ中東危機に本格介入。第三次大戦は陸海の危機にあった。たが時を超え暗黒の中世ペルシャから、一人の豪国の士が現れる。中世暗殺教団「アサシン」の野望とは

■MSX2+ 2.5メガメモリ版 8,800円
■PC-9801R H VA 7月発売予定
■PC-9801シリーズ 発売中
■X1ターボシリーズ 発売中
25タイプ/4冊 8,800円

XZR

エグザイル

破戒の偶像

アクションゲームの理想とRPGの理想。両者を妥協せずに1つのシステムとして追求した(XZR)。様々なシナリオ(史実、冒険、幻想、寓話、ハロディ、イロニー)が、謎をよぶ会話モード、リアルなアクション、変化自在の魔術、秘数150に迫るアイテムと共にゲームを構成、最終ステージに向かって大きなシナリオを作り上げてゆく。今(XZR)が、あなたの意識を変える。

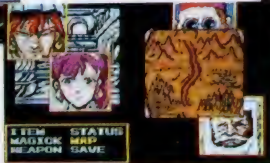


静寂漂う巨身像に隠された謎は!?



ゲームの重要な鍵を握るRPGシーン。

ここはアジト。4人のメインキャラクターがアイテム、情報の交換を行い戦略を立てる。



剣・マジック・ドラッグ。戦略が炸裂するアクション!



幾百年の時を経て最高指導ガザル師と愛国の士サドラーの野望が今再び…。

これがシナリオの一部だ!

バグタット 東西文明の交錯地帯。生存する仲間を捜し出しターゲットを倒す!

イスファハン カリフ軍に占領され、戒厳令が布告された。逃れた王家の一族はどこに?

バビロン 伝説にそびえ立つバビロンの架空園、不眠症の王子、一角獣、宇宙卵…。

アレクサンドリア 歴史上名高い錬金術の街。アルキミアの秘法を解け!

アラムート城塞 フラグ汗率いるモンゴル軍が大襲撃来! 首領サッパーフの命が危ない!

? 後半は現代を照射する衝撃のステージ! 時を待て!

RENO

Renovation Game

株式会社日本テレネット

〒102 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

※付記のない画面写真はMSX2+ (開発中) によるものです。
※X1ターボMODEL 10は動作しません。※初期のPC-9801は動作しません。MSXはアスキーの商標です。

※お求めはお近くのパソコンショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

資料請求券
MSXマガジン

RENOキャンペーン

「XZR-エグザイル」をお買い上げの皆様へ各機種それぞれ発売日より2週間以内に、パッケージ内の応募用紙を当社までお送り下さい。2週間以内の消印の方に限り、もちろんオリジナルミュージックCDソフトを全員にプレゼント!! CDは、「XZR」までのBGMを選び、すぐ録音した豪華完全アレンジ版!! かわいい応募方法は、パッケージ内のマニュアルをご覧ください。

RENO

Renovation Game

CDプレゼント!



2人の女神とは誰のことなのか?
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?



優しさから、感動へ。

もともとイースは、「I」と「II」でひとつの物語になっている。

だから、イースIのタイトルにはOmen(前兆)という言葉が記されていた。

それゆえ、前作は完結しながらも、数多くの謎を残した。

その謎がいま、すべて解き明かされようとしている。

「イース」から感動の「イースII」へ……。

7月15日発売!

「イース」の優しさを継承しさらにグレートアップした「イースII」。

イースII MSX2版発売!

MSX2専用版

- ジョイスティック対応
- 1ドライブ使用可能
- パナミュージメントカートリッジ対応(S-RAM)

¥7,800

3.5-2DD
3枚組



イースIIは、イースの続きです。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくといースIIがより楽しめます。

通信販売(送料無料)

●現金書留の場合

氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

●代金引換の場合

電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501

FAX 0425(28)2714

Falcom

日本ファルコム株式会社

Personal Computer Software

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

新発売



dexter
soft

古代ケルト族の謎! ライトマスターの秘密を探れ。

DRUID ドルイド

平和なBELORNを襲う、悪魔が蘇えらせた4人のプリンス。彼らを倒し平和を取り戻すことができるのは古代ケルト族の僧侶ドルイドだけ。平和と正義を賭けて繰り広げられる壮絶な戦いのシーンに、感動の嵐が吹きすさぶ。各シーンごとに聖戦士ドルイドを待ち受け、襲いかかるしつような悪魔の戦士たち。無数に仕掛けられたトラップ。目を見はるアクションと鮮やかな画面。「偉大なる聖戦士ライトマスター」になるために自ら選んだ厳しく危険な道。悪魔を倒すためには強力な戦士ゴーレムの手助けが不可欠だ。戦いの状況、敵の種類によって、彼をいつ出現させるかが勝利への決め手となる。さあ、BELORNを救うことができるのは君だけだ。待っているだけでは生き残ることさえできない。平和は勝ちとるものなのだ。勇気を持てれば勝利の可能性がある。ゲームは1人プレイ、2人同時プレイが可能。さあ、悪魔の攻撃が始まった。「ドルイド」いよいよ待望の新発売!



ND-08MR **MSX2**
MSX 2 専用 (メガROM版) 16KB

定価6,800円

発 売 中

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカードリッジです。
MSX は、アスキーの商標です。

dexter
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社

〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761 代表

●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。



直子さんへ
お見舞いの手紙
代筆お願いします
田中

強烈な
愛の告白
まかせたよ。 剛

直子へ
パーティーの招待状
打合せでウリで
OK!! 三ツ

披露宴の挨拶
明日午前中
よろしく

ななこ〜
つうしちゃったよ〜
なごめこ〜!!
（心の叫び）

ヤッホーなみ子
忘告の年終あたりね
遊び狂うのやめたわ
与日子

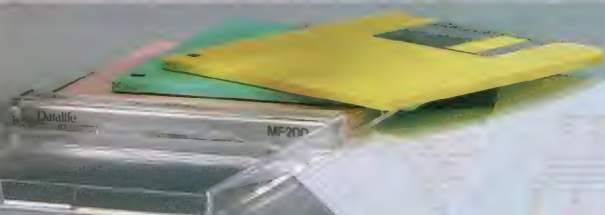
直子さん
詫言ひ状の件
至急連絡なう!!
（森田）

直子へ
本日PM3:22
聖子ちゃん男児出産
お祝いの手紙
おねがいネッ (10)



わたしが噂の直子です

ラブレターも、お見舞いの手紙も。
文書の代筆ならなんでもおまかせ。
HALNOTEの面白オプション。
自動文書作成プログラム「直子の代筆」。
新しいアプリケーション・ソフトが続々登場するから、
やっぱりHALNOTEは面白い。

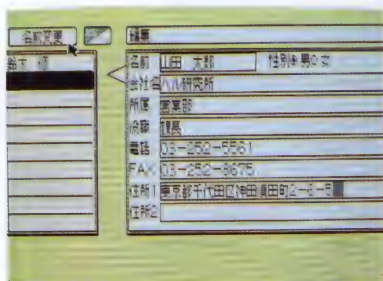


NEW
アプリケーション
ソフト

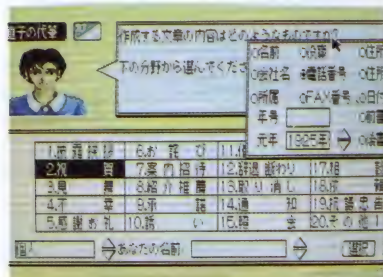
画面の指示に従う会話形式で、
文書を自動的に作成できる代筆機能。

自動文書作成プログラム 「直子の代筆」

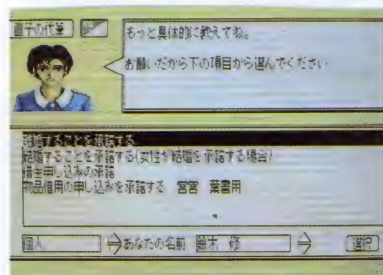
ワープロに不慣れでも、文書作成が不得意でも、簡単に文書を作成できるソフトです。ほとんどがメニュー選択方式で、特別なキー操作を覚える必要がありません。ビジネス用と個人用の様々な文例(例えば、愛の告白文や詫言状、披露宴の挨拶文など、思わず笑っちゃう文書も盛りだくさん)あらかじめプログラムされ、利用できます。操作は簡単。画面に表示される指示に従って時候のあいさつを選んだり、文書に書き込む相手の名前や会社名、役職名、日時などのキーワードを入力するだけ。最初の設定だけ済ませれば、後は自動的に、キーワードを盛り込みながら文書を作成します。辞書を広げて言葉使いにあれこれ悩むこともなく、ワープロを使ったことがなくても、短時間で文書が作成できます。キーワードだけを変えて、同じ文書を利用することもできます。



1 差出人の名前や役職、部署などを登録しておけば、作成される文書の差出人住所欄に自動的に書き込まれます。

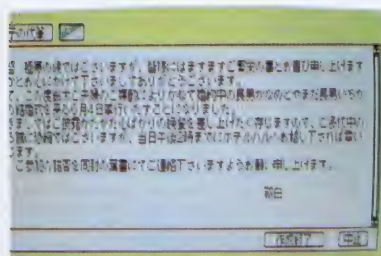


2 個人編・ビジネス編のさまざまな文例から、使用したい文案を選択できます。



3 画面の指示に従って、文書中に入れる名前や日時を選択するだけで、自動的に文書ができあがります。

* 直子の代筆の画面写真は、開発中のものです。



4 時期に対応しているため、時候のあいさつも季節に合った文例が表示されます。

NEW
アプリケーション
ソフト

ネットワークへの参加が楽しめる。
図形を使った通信も楽しめる。

図形通信プロセッサ Gterm(ジーターム)

お手持ちの MSX2とネットワークのホストコンピュータとの通信が可能です。

- 電子掲示板(BBS)での情報交換
- 電子メールで手紙のやりとり
- リアルタイムでのおしゃべりや電子会議
- データベースの利用
- ネットワーク上での図形データの送受信通信中の入力には、かな漢字変換が利用でき、リアルタイムでかな漢字混じりの文書を送信できます。受信したデータのダウンロードも可能です。

注) 図形が送信できるのは MSX2 ネットだけです。

ディスクの中身が画面に絵で現れる。
マウスやトラックボールでクリックするだけ。

デスクトップ バインダ

ディスクやファイルの管理、アプリケーションソフトの実行などをコントロールするのがこのデスクトップバインダ。HALNOTEを起動させると最初に画面表示されます。

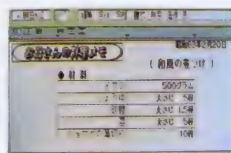
- すべての機能は、アイコンやインデックスによりビジュアルで管理
- バインダーカラー、インデックスカラーの変更が自在

連文節変換、JIS第二水準標準装備。
ワープロの機能に、作画機能もプラス。

日本語ワードプロセッサ

強力な日本語ワードプロセッサ機能に、多彩な作画機能を搭載。文書だけでなく、文書中に地図や絵を描くこともできます。

- 連文節変換(二文節最長一致法)
- JIS第二水準までの漢字が利用可能
- 字体: 斜体、影文字、袋文字など6種類
- 文字サイズ: 10種類
- 作画機能: 点、直線、フリーハンド、円、四角形、消しゴム、ルーペなどの機能をメニュー選択だけで簡単に利用可能
- ペン先、トーンの変更が自在
- カーソル操作で画像移動も簡単



精密な図形を描く。編集も自在。
強力なドローイング機能。

図形プロセッサ

「日本語ワードプロセッサ」の作画機能より、さらに精密な図形や図面を作成できるのが、この「図形プロセッサ」です。

- 方眼付き画面により、丸、楕円、四角形などを正確に描写可能
- 図形の再表示、図形と図形の合体、重ね合わせの順位指定などもマウス操作
- 線やトーンの選択・変更も自在
- 線の太さや塗りつぶす箇所の模様も多彩
- 飾り文字7種類、文字サイズ10種類、デザイン文字11種類、タイル12種類



すべてのソフト上で、いつでも見れる、
使える、デスクアクセサリ。

デスクアクセサリは、アプリケーションソフト動作中でも、ウインドウによって表示され、いつでも利用できます。

- スケジューラー機能を持ったカレンダー
- アナログ・デジタル兼用時計
- 10文字×12行のメモ用紙
- 電話帳(名前、郵便番号、住所、電話番号を登録可)
- 単語登録、外字作成

HALNOTE用ポインティングデバイス

HALNOTEには、最適なポインティングデバイスとして、「COBAUSE」(ニュートラックボール コボウス)が用意されています。マウスと違い、操作のために動かすスペースが不要です。
HTB-60 14,800円



MSX2 統合化ソフト

HALNOTE

HALNOTE(バインダー) + 日本語ワードプロセッサ + 図形プロセッサ
ROMカード付 + 3.5インチ 2DDフロッピーディスク
HNS-100 3点セット29,800円

- オプション(簡単操作の文章作成ソフト)
自動文書作成プログラム「直子の代筆」
7月発売予定 HNS-102 8,800円
- オプション(パソコン通信用ソフト)
図形通信プロセッサGterm(ジーターム)
HNS-101 10,000円

★バージョンアップのお知らせ

このたびHAL研究所では、HALNOTEのバージョンアップを実施いたします。内容は、①テキストエディターの内蔵②固定幅印字機能の追加です。Newディスクマニュアル共で、3000円で、お受けします。なお、ユーザー登録をしていない方は、このバージョンアップを受けられません。未登録の方は、至急ユーザー登録をしていただくようお願いいたします。

★HALNOTEの実演展示

6月10日(金)～15日(水)の6日間、西武百貨店船橋店で、ワールドソフトウェアコンファレンス'88(WSC'88)が開催されます。HAL研究所では会場で、HALNOTEの実演を行います。興味のある方は、ぜひご来場ください。

* MSXはアスキーの商標です。* 直子の代筆 * ©グレート技術開発

のーみそコネコネ
COMPILE

FM-PAC (FM音源・仮称)
対応ソフト第一弾!

全8ADUNDの壮大なデットデック・ワールド。
驚愕の高速スクロール。感動のオープニングデモ。
心躍らせる奇麗な植物群の攻撃。進化する多彩
な特殊兵器。指から、脳髄に衝撃を与える驚異の
シューティング体験が君を襲う!

ダイナ・トレイターを撃破しな!

デッドデック・ワールドを制しな!

荒れ狂う艦の攻撃!

プラズマホール、大出力!

幹こそ、巨大地上要塞!

覆の大河を飛べ!

これがハイオ・サイバーたっ!

7月14日発売!

SUPER BIO-CYBER SHOOTING

アレスタ

ALESTE

¥6,800

illustration Kei Furutsuki

disc
STATION
ディスクステーション

FM-PAC (FM音源)

INDEX

(ディスクステーション)

- 特集・ゲームデモンストレーション
- 特集・名作ゲームの復讐
ハッスルチュミー'88
EI'88
ほか1作
- 最新ゲーム徹底紹介
- 注目のハード情報

MSX2 専用

2DD
たったの
980円

MSX2
VRAM128K

MSXマークはアスキーの登録です。
メカROM41メカヒット以上の本音■メモリーを
搭載したROMカートリッジです。

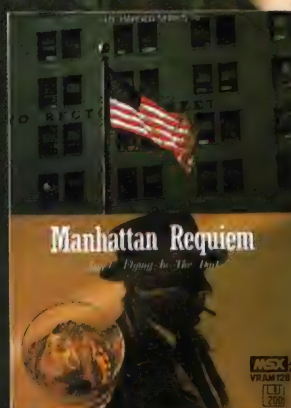
創刊準備号 7月5日いよいよ発売!

大反響/超低価格、豪華内容のため売り切れは必至です。予約しないと入手できない恐れがあります。

株式会社 コンパイル

〒732 広島市南区大須賀町17-5サンホール広交1005号
Phone: 082-263-6006 Fax: 082-263-6049

大都会の迷宮に謎を追え。



マンハッタン・レクイエム

好評発売中

MSX2

S-RAM
対応

- VRAM128K以上
- ディスク3.5"-2DD(4枚組)
- マウス、ジョイスティック、ジョypad、カーソルキー対応
- 漢字表示(漢字ROM不要)
- BGMは全7曲
- 定価 7,800円



ミステリーが語りかける。J.B.PRESS創刊。

摩天楼がうごめく謎の世界へミステリーファンをいざない。
またJ.B.やサラの秘められた素顔に迫ったり、
会員だけにお伝えする新作ニュースなどを掲載した
J.B.PRESSがJ.B.CLUBからいよいよ創刊。
クラブではただ今、メンバー募集中です。

それは、それとも他殺か。不審な転落死
行方不明の女性ピアニストの周りにまや
まやと上る。謎、疑惑のかすかな。捜査
官の保険金。そして複雑に絡み合う人
間の情。中から浮かび上がる。隠された真実
を暴く。ミステリーの傑作、J.B.の
ミステリー。マンハッタン・レクイエム

シリーズ第一弾「殺人倶楽部」絶賛発売中!!(発売元 マイクロキャビン)

- J.B.CLUBの入会、当ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00~17:00(土・日・祭日を除く)
- 上記時間外は「リバーヒル情報局」よりいろんな情報をテレホンサービスでお届けしています。
- 通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)



株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-10 天神ビル7F
〒810 TEL 092-771-3217

ようこそ!! エニツ

夢の超本格大冒険ロールプレイングゲーム

DRAGON QUEST II

ドラゴンクエストII

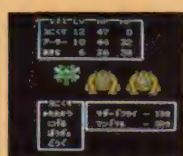
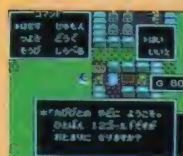
悪霊の神々

西洋騎士道
RPGの国

- ★マップの広さは前作(ドラゴンクエストI)の4倍!!
- ★個性豊かなモンスターが80数種類!!
- ★登場人物200人以上!!
- ★不思議な力を秘めた呪文22種類!!
- ★便利なアイテム60種類!!



プロローグ ある日、ローレシアのお城にひとりの傷ついた兵士がたどりついたのです。「ローレシアの王様/大神官ハーゴンの軍団が、我がムーンブルクのお城を...」ハーゴンは、まがまがしい神を暗闇から呼び出し、世界を破壊させるつもりです。「こ、このままでは、や、やがて、サマルトリアもローレシアも...。う...、うぐっ!」それだけ言うと、兵士は、息を引き取りました。邪神の使徒・大神官ハーゴン/彼のため平和が、乱されようとしているのです。ローレシア国王は、若き王子に命じました。「王子よ。そなたもまた、勇者ロトの血を引きし者。その勇気と力で、邪教の教祖・大神官ハーゴンを打ち滅ぼしてまいれ。サマルトリアとムーンブルクには、おなじロトの血をわけた者がいるはず。彼らを見つけ、仲間にするがよい。ゆけ、王子よ!」そう、ローレシアの若き王子、それが、あなたです。あなたの旅は、再び、はじまったのです。



スタッフ

- モンスターデザイン・鳥山明
- シナリオ・堀井雄二
- 音楽・すぎやまこういち
- プログラム・株式会社エニックス
- 企画制作・株式会社エニックス

MSX 2メガROM RAM 16K以上 各¥6,800

MSX2 2メガROM RAM 64K・VRAM 128K以上

MSX2専用

絶賛発売中!!

W-A²
S E
Kana Sekai ni NABA
Anatani kito
Naka Ruriko
NABA



Metallurgy Shop

クス・ワールドへ!!

GANDHARA

(仙伝の聖戦)

サウンド・エフェクト/藤村 正
プログラム/日守 徹
音楽/すぎやまこういち

MSX2版
絶賛発売中!!

5インチディスク
¥7,800

- PC-8801FA/MA、PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
- 5インチディスク2枚組.....¥7,800
- FM77AV/EX40/EX20/40/20 (AV専用)2ドライブ専用
- 3.5インチディスク2枚組.....¥7,800
- X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
- 5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用).....¥7,800



東洋仏道
RPGの国

Sotokazu

本格スポーツ
シミュレーションの国

*totemodmofian
worldwesa*

ワールドゴルフII

- ゲーム・グラフィック・サウンド・世界トップクラスとて、プレイヤーに感動と興奮をもたらす。
- ゲーム・グラフィック・サウンド・世界トップクラスとて、プレイヤーに感動と興奮をもたらす。
- ゲーム・グラフィック・サウンド・世界トップクラスとて、プレイヤーに感動と興奮をもたらす。
- ゲーム・グラフィック・サウンド・世界トップクラスとて、プレイヤーに感動と興奮をもたらす。
- ゲーム・グラフィック・サウンド・世界トップクラスとて、プレイヤーに感動と興奮をもたらす。
- ゲーム・グラフィック・サウンド・世界トップクラスとて、プレイヤーに感動と興奮をもたらす。

MSX2版
絶賛発売中!!

5インチディスク
¥7,800

- PC-8801FA/MA
- PC-88VA、PC-8801FH/MH
- PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
- 5インチディスク版2枚組.....¥7,800
- PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応)
- 5インチディスク版(2HD).....¥7,800
- PC-9801UV/U(FM音源対応)
- 3.5インチディスク版(2DD)2枚組.....¥7,800
- FM77AV/EX40/EX20/40/20 (AV専用、2ドライブ専用)
- 3.5インチディスク版2枚組.....¥7,800
- X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
- 5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用).....¥7,800



構成・プログラム/村守将志
イメージグラフィック/島真太郎
音楽/すぎやまこういち

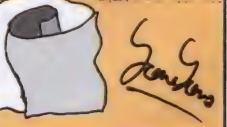


*good 19
Angela
P. Shiku*

販売元 **Konica** コニカエニックス株式会社

発行元 **ENIX** 株式会社 **エニックス**

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345



第二回エニックス コンピュータゲーム作家コンテスト

募集 次世代 ゲーム人!! 電脳

第一回エニックスコンピュータゲーム作家コンテスト

映画・小説・マンガ・アニメなどは、現代の文化として広く一般に定着し、人びとに愛されるものとなっています。そして、これらの文化の今日があるのも、それぞれの分野を切り拓いてきた数多くの先人たちの夢と熱意があったからにはなりません。

これらの先輩たちに比べれば、コンピュータゲームの世界はまだまだ生まれたばかりです。しかし、ここには既に、次世代を担う文化としての大きな可能性が現れてきています。私たちエニックスはこの若い文化が大きく育っていくよう、努力を続けてきました。そして今、ともにこの世界をさらに広げていく新しいゲーム作家の登場を私たちは呼びかけます。コンピュータゲームというこの新しく可能性に満ちた世界が求めているのは、新しい夢、新しい熱意そして新しい創造力だからです。プログラム、シナリオ、ゲームシステム、グラフィックス、音楽…そのどれをとっても、さらに高いクオリティーとオリジナリティーが必要だからです。あなた自身の才能を開花させ、世に送り出すことをエニックスは強くサポートします。真にクリエイティブで夢のある作品を創り出す機会を、あなた自身の手で把握してください。ふるってご参加ください。

募集要項

- ◎部門
1. ゲームプログラマー部門
 2. ゲームデザイナー部門
 3. ゲームアーティスト部門

- ◎課題
1. ゲームプログラマー部門
課題のシナリオに基づいてプログラムを組んでください。勿論アレンジOK!あなたの技術力、発想力、応用力を見せて下さい。
 2. ゲームデザイナー部門
あなたが考えたオリジナルゲームのシナリオと、ゲームシステムをエニックス指定の形式でまとめてください。
 3. ゲームアーティスト部門
課題のゲーム設定に基づいてイラスト、デザインを制作してください。

2ヶ月間あれば出来る程度のもので!あなたの技術力、発想力を見せて頂くのが目的です!詳しくは、申し込み用紙で!!

賞金 ●各部門それぞれ

- 最優秀賞 1名——100万円
優秀賞 2名——30万円
入賞 5名——10万円

資格 ●16才以上の方でプロ、アマ問わず

- ※まず、電話かフガキで申し込み書を御請求下さい。おかしな申し込み書をお送りいたします。必要事項記入後エニックスに提出された方のみ参加資格があります。応募の秘密は厳守します。
- ※参加申し込み書提出締めきり 8月31日(水)

作品締めきり ●10月31日(月)

結果発表 ●11月20日(日)朝日新聞朝刊紙上、応募者全員に通知。

問い合わせ先 ●

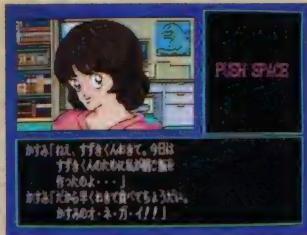
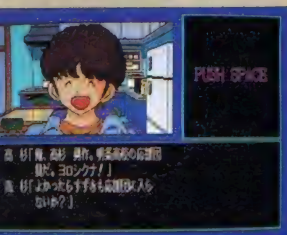
〒160 東京都新宿区西新宿8-20-2
新宿アイリスビル7F
(株)エニックス コンテスト事務局まで
TEL 03(366)4255(担当)望月・米田



株式会社 エニックス

陽あたり良好!

—— ひだまり荘の仲間たち ——



ゲームスタート時にキミの名前を入力したところから物語は、始まります。
キミは、転校生として「ひだまり荘」に引越してきました。キミを歓迎するの
は、大家の水沢千草を初めとする「ひだまり荘」の住人たち（岸本かすみ、高杉
勇作、美樹本伸、有山高志、中岡誠）6人に自己紹介を受けた後かすみや勇作た
ちと様々な会話を交わすうちにキミの話し方や、答え方次第でみんなの感情や会
話内容が変わり、人間関係ができてきます。

美樹本と、うちとけてつき合うようになって頼まれる圭子へ渡すラブレター……
誤解から生じるかすみ、圭子の仲たがい………タイスケの行方不明………。それ
らをキミの努力で解消し、みんなの心をつかんだ後に迎えるHappy End。
アニメB・G・Mにのせて軽快に流れるストーリー。

あなたも「あだちワールド」の住人になりませんか？

MSX2 3.5"2DD専用 ¥5,800

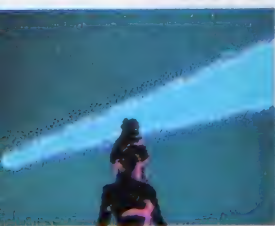
RAM64K/VRA M128K ジョイスティック対応

好評発売中!

©MITSURU ADACHI/SHOGAKUKAN・TOHO・ASATSU

バビロンの 黄金伝説

ルパン三世



美女ロゼッタ。彼女の誘惑がルパンを
危険な旅へと駆り立てた。



第一ステージはニューヨークから。マルチ
アーノ一家との凄絶な闘いが、今始まる。



孤独を楽しむ石川五衛門。斬鉄剣がうなる
のはいつか。

MSX2 MEGA ROM

大好評!

カリオストロの城につづく
ルパンシリーズ
第二弾!

次元
五衛門も
大活躍!



限定特典付予約受付中!

(お問い合わせは
全国小売店へ)

お問い合わせは●〒100東京都千代田区有楽町1-2-1東宝株式会社事業部パソコンゲームソフト係TEL.03(591)4557

TOHO CINEFILE-SOFT LIBRARY
SOFTWARE CINEMATIC

- 資料請求の際は、お手持ちの機種名をご明記下さい。
- 店頭にて品切れの際、通信販売は郵便振替のみ取扱います。(送料500円)
ご希望の方は、振替用紙の通信欄に、商品名と電話番号を明記の上、下記までお申し込み下さい。
振替東京7-184946東宝株式会社

資料請求券
MSX-7

Hi-SCORE
SOFTWARE

ZOMBIE HUNTER

ゾンビハンター

アクション・ロールプレイングゲーム

- ▶ アクション画面とロールプレイング的な要素をもった画面が同時進行していく。
- ▶ 敵の強さはパワーゲージで一目でわかる。君はどの武器を使い戦うのか。
- ▶ 敵キャラ52種類、アイテム数32、MSX2専用でよりビジュアルに表現。
- ▶ ただのアクションゲームではない、より戦い方が重要になっているので君の作戦がものを言う。



6/21発売!!

MSX 2 MEGA ROM

※ROMカートリッジ〈VRAM128K〉

定価5,800円 MSX はアスキーの商標です。

発売：ハイスコア メディアワーク株式会社

販売：Victor ビクター音楽産業株式会社

謎の地下迷宮へつぎ進むのだ!!

フライト・シミュレーションゲーム

SPACE SHUTTLE

A Journey into Space™
スペースシャトル

6月21日発売

宇宙、体験!

- ▶カラフルで美しいグラフィック
- ▶リアルなフライト・シミュレーション
- ▶素早い反応

回転エンジンでヨーとピッチを調整し、移動エンジンでX軸・Y軸・Z軸を調整して地上210マイルの静止軌道にのること。するとキャンピーからこんな風景が見える。

軌道にのったらすぐに貨物室のドアを開けよう。あとは内蔵コンピュータが運搬してきた極秘科学衛星を自動的に発射してくれる。

MSX ROM CARTRIDGE

¥4,900 F49X5517 (16KB以上のRAMが必要)
©1983, 1988 Activision, Inc. All rights reserved.

君はスペースシャトル「ディスカバリー号」の第101回の作戦に任命された。今回の任務は、まず発進を成功させ、正規の軌道に乗せること。次に、極秘の科学衛星を発射させ、他の衛星とドッキングしなければならない。そして最後に再突入のためにシャトルを旋回させ、エドワード空軍基地に無事帰還しなければならないのだ。
アメリカ航空宇宙局 (NASA) の協力を受け、忠実に再現したフライトシミュレーションで君もエリートパイロット!

7月21日発売

MSX2

MEGA ROM

F58Y5112 ¥5,800 (VRAM128KB以上)

宇宙の女子高生は、エッチが変身エネルギー!

地球征服企むアラシヤマに立ち向かうエイコ(スターヴァージン)とコオのアドベンチャー。RPG風のステージ1とアクションゲームのステージ2で楽しさ2倍!

©オガワモテリング
キャラデザイン: 細野不二彦

ポニーキャニオン ショッピングクラブ 通信販売のご案内及びお申込み方法

■ご希望のソフト名と機種名3メタの種類の必ずご記入の上商品代金に送料300円をそえて「現金書留」又は「郵便振替」にて右記宛お申し込み下さい。

現金書留の場合
ご希望の雑誌名、及び住所、郵便番号、氏名、年令、電話番号をフリガナ付きで必ずご記入の上お申込み下さい。

郵便振替の場合

お近くの郵便局備え付けの振替用紙通信欄に、雑誌名、住所、郵便番号、氏名(フリガナ)、年令(フリガナ)、電話番号をご記入の上、口座№東京9-108152ポニーキャニオンショッピングクラブ宛までお申込み下さい。
※お届けは約10日間程(未発売のものは発売後10日間程)お待ち下さい。クロネコヤマト便でお届けします。送料無料です。

※お願い: 商品の性格上、配送時の破損及び、誤発送以外は、開封後の返品、交換はご容赦下さい。

ポニーキャニオン ショッピングクラブ

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ☎03-258-5556

本物の証明、元祖RPG、MSX界を快進撃!

ソーサリア大陸に20年間続いた平和は、大地を揺るがす不気味な音とともに破られた。

悪の化身「エクソダス」が地の底より胎動をはじめたのだ。

史上最大の敵「エクソダス」とは何か? また、それを倒す方法は何か?

さあ、あなたは11種の職業(戦士、魔術師、僧侶等)と5種の種族

(人、妖精、魔族等)の中から、誰に扮して、この壮大な冒険に挑み、

「エクソダス」を封じこめることができるだろうか!

Ultima

ウルティマ〜恐怖のエクソダス〜



好評発売中

MSX2

MEGA ROM

R68Y5552
¥6,800

●音楽 後藤次利 ●ゲームアレンジ 秋元 康 ●オリジナルゲーム Richard A. Garriott

2メガROM、バッテリー・バックアップ付(要メインRAM64KB、VRAM128KB)

好評発売中▶ファミリーコンピュータ用ソフト・カセット「ウルティマ」 ¥5,900 R59V5910

©ORIGIN SYSTEMS Inc./PONY CANYON Inc.

締め切り迫る!!

ウルティマグッズプレゼント

オリジナル腕時計とTシャツをそれぞれ50名様に抽選でプレゼントいたします。

パッケージに付いている応募券を切り取り、官製はかきに貼って、(ほしい商品(時計かTシャツ)を明記の上、下記の宛先にお送り下さい。尚、発表は発送をもってかえさせていただきます。

●締切: 6月30日(当日消印有効) ●宛先: 〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 株ポニーキャニオンPONYCA事業部 ウルティマFCプレゼント係

7月21日発売

MSX2

3.5in FLOPPY DISK

L68Y5520
¥6,800
(64KB以上)

スペース・サッカーのマラドーナを目指せ!

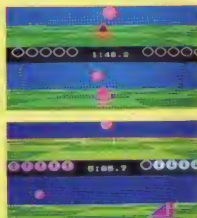
ルーカスフィルムゲームズ

LUCASFILM GAMES™

ballblazer™

ボールブレイザー

ボールブレイザーは未来のサッカーゲーム。宇宙艇に乗り込み、制限時間内にできるだけ得点をかせいでチャンピオンを目指す、スリルとスピードの連続シュート!



TM & ©1985 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved.
Licensed by Activision Inc.

販売元/株式会社ポニーキャニオン販売

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5

札幌支店/011-232-5151

仙台支店/022-261-1741

大阪支店/06-541-1971

広島支店/082-243-2915

東京支店/03-221-3271

名古屋支店/052-562-0111

福岡支店/092-751-9631

ニッパンポニー/03-667-3741



PONY CANYON INC.

この画面は、X68Kのものです。

夢と希望の晴れ姿。

MSX

2!!

遂に登場

麻雀狂時代

S P E C I A L

アーケードゲームで大人気の「麻雀狂時代」が
君の部屋へやって来る！
マイクロネットの総力を集結し作られたこの
ゲームは、麻雀をきわめたい人もカル〜フド
したい人も真実、遊びの幸せ君になれるでし
よう。

操作簡単、マウス対応!!

X1版 52D.....定価 **6,800**YEN

PC88SR以降52D2ドライブ専用.....定価 **6,800**YEN

X68000 52HD.....定価 **7,800**YEN

MSX 2 386 2DD.....定価 **6,800**YEN

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.

〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F 電話011-561-1370

時代を塗りかえたのはゾイドだった。

キミの操縦するゾイドゴジュラスが暴走する。
レッドホーンとアイアンコングが迎え撃つ。
共和国の大きな覇権に組み入れて、
巨大なバトルフィールドで中央大陸の覇に迫る。
そして、帝国軍の最大・最強メカ
デスザウラーとの決戦の時が……。
キミは、いま仕掛けのロマンを演ずる。
勝利へのキーワード、それは「勇気」と「知恵」だ。

- ★バトルステージ(マップ)は24x24の64面、地下と表をふくめると1,000面以上の広大なマップ
- ★登場には新型メカも登場するぞ。
- ★ファミコン版に一味も二味も面白さをプラスしていいぞ。

好評発売中!!
ゾイド・中央大陸の戦い
希望小売価格
¥5,800

共和国側のサブ画面。この画面にして仲間のゾイドに乗り換えができる。新型メカ「ディバイソン」早くも登場。

大マップ画面。グレイ砦す前
で敵が…戦えゴジュラス!!

帝国領ダリオスの城内。地下にも
何層も広がっているゾ。

手に汗にぎる帝国軍とのバトル・シーン。
敵の弾をよけながら、帝国軍を撃滅せよ!!

MSX2 **MEGA ROM** RAM 64KB
VRAM 128KB

スーパーマルチゲーム・ゾイド

ZOIDS

■中央大陸の戦い■ PS-2022G
©1988 東芝EMI/TOMY ZOIDS

TOEMILAND ■お問い合わせは: 東芝EMI株式会
社・第11営業本部 ☎03(847)1491
/ 第11営業本部・大阪営業部 ☎06(376)4131

通信販売

通信販売をご希望の方は、住所、氏名、電話番号を明記の上、
必ず現金書留(5,800円+郵送料400円を同封)で下記住所
までお申込みください。
送り先 / 〒110 東京都台東区上野7-2-9 住友生命上野ビル
東芝EMI株ゾイド係

MSXはアスキーの商標です。ファミコン・コンピュータファミコンは任天堂の商標です。

namcot

がんばれニッポン!



JUS1021

終りは、新たな戦いの始まりだ。

「ドルアーガの塔」続編
遂に登場!!

THE RETURN OF ISHTAR

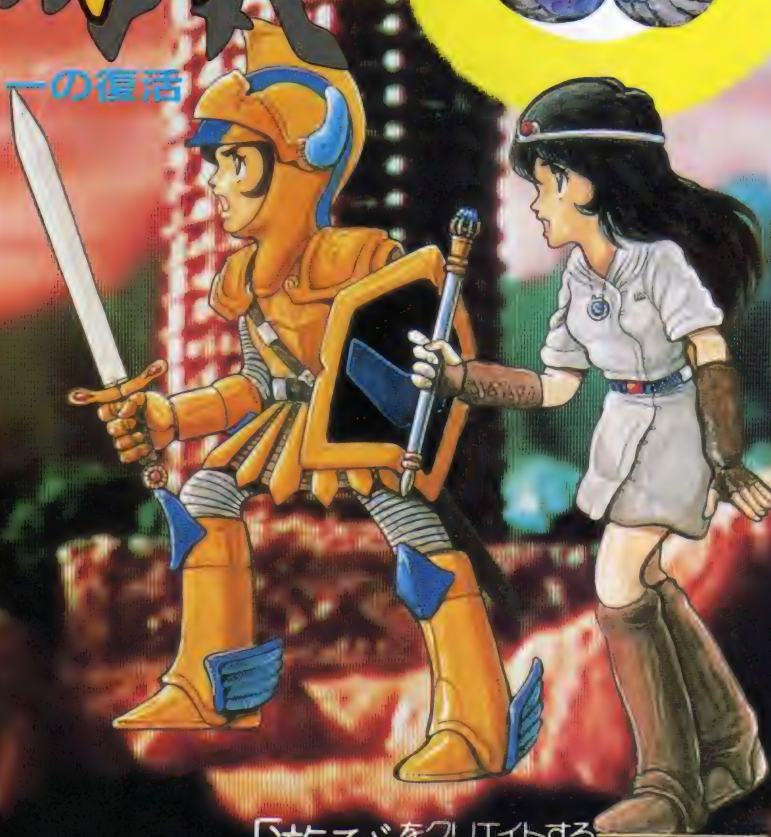
イシターの復活



上記画面は業務用のものです。

黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え、
魔界の入り口に到達を果たした。囚われて
いたドルアーガの魔界の魔力が解放
された。魔界の入り口に到達したドルアー
ガの魔力により復活された。魔
界の入り口と再び魔界へと化した。
ギルとドルアーガはより強固となり、二人
は再び魔界の入り口に到達した。
だが、この魔界の入り口を救うためカイ
ギルは、魔界の入り口の源「ブルー
クリスタル」を探す。そして、何と
も魔界の入り口を救えない。

予価 ¥6,800



「遊び」をフリエイトする
株式会社 ナムコ

ファミパは夢中!!

猫も杓子も



ニャンクル

ファミクル・パロディック ©1988 BIT²



MSX² RAM64K/VRAM128K

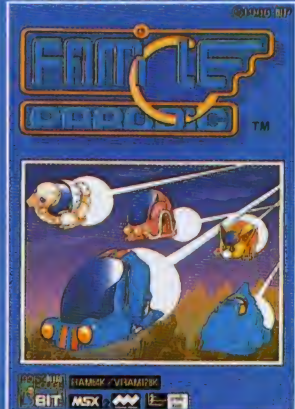
2メガROM 定価¥6,800

制作/発売元 株式会社BIT²
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117
販売元 BIT²販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

イラスト募集

ファミクルパロディックのマシンと主人公達の似顔絵を送ってください。優秀作にはステキなプレゼントをあげちゃうよ!
送り先: BIT²販売株「ファミクルイラスト係」へ
(住所、氏名、年令をご記入の上、お送りください)

好評発売中!



次回作予告
本格派アドベンチャーゲーム
秘録 首斬り館
— 逐電屋 藤兵衛 —
担当者首切りをかけて制作中/乞うご期待!

MSX MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
※製品のお問い合わせは株式会社BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売株へ。

漢字が使える、大容量メモリを活かせる、ファイルの整理ができる。 ホームワークステーションをつくる

DOS, Disk BASICの 統一的な日本語環境を提供。

「MSXで日本語を」という要望にお応えて、日本語を完全にサポート。OSからのメッセージの日本語化を始め、漢字ファイルの画面表示やファイル名への漢字の使用も可能となりました。もちろんMSX-JE対応の日本語入力をサポートしているため、MSX-Writeなどを用いて、連文節変換で漢字入力が可能です。

そして、日本語出力も汎用性のある漢字ドライバを組み込んだことにより、通常のアプリケーションはMSX-DOS2により日本語の入出力を実現することができます。なお、単独の場合は単漢変換で漢字の入力ができます。

また、MSX-DOS2と同時に供給予定のDisk BASIC2では、MSX-BASICで漢字を扱うことを可能にしました。

file 日本語.txt
ホームワークステーションをつくる日本語MSX-DOS2登場!

1. DOS, Disk BASICの統一的な日本語環境を提供
2. 最大4Mバイトの大容量メモリをサポート
3. MS-DOS Ver2.xx互換のファイルシステムをサポート
4. HELP機能のサポート
5. メディアIDによるディスクの識別

TYPEコマンドにより、*日本語、.TXTというファイル画面に表示しています。MS-DOSマシンでも、同じファイルをTYPEする事ができます。

最大4Mバイトの 大容量メモリをサポート。

MSX2ではメモリマッパーによるRAMの拡張が規定されていますが、これまではシステムソフトウェアによるサポートがなかったために、追加されたメモリは個々のアプリケーションソフトウェアが独自に管理していました。従って、この拡張されたメモリをRAMディスクなど、アプリケーションソフトウェアに共有のリソースとして使おうとしても不可能でした。MSX-DOS2では、システムソフトウェアでメモリマッパーを管理することにより、RAMディスクの機能を実現。余っているRAMすべてをRAMディスクとして割り当てることができます。また、常駐するソフトウェアのためのメモリの確保も可能です。

64Kバイト以上に追加されたメモリを効率的に使用することができ、より高度なコンピュータとしての機能を提供します。

```

A:ramdisk
RAMDISK=32K
A:copy command.com h:
A:dir h:
ドライブH:のディスクにはボリューム名がありません
ディレクトリ H:

```

```

COMMAND.COM 14848 88-03-30 1:05p
14Kバイトが1個のファイルで使用中
14Kバイトが使用可能
A:

```

RAMDISKという内部コマンドを用意。RAMディスクは常にHドライブになります。ここでは、32KバイトがRAMディスクとして割り当てられています。

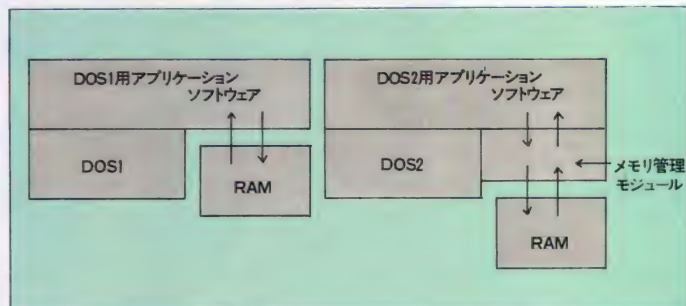
```

100 LOCATE 2,1:PRINT "シミュレーション 心理テスト"
110 背景の描画
120 FOR I=0 TO 64
130 LINE (80-I,112-I)-(175+I,112+I),15,B
140 LINE (82-I,114-I)-(173+I,110+I),14,B
150 NEXT
160 "メッセージの画面出力"
170 LOCATE 5,4:PRINT "簡単な質問に答るだけで"
180 LOCATE 5,6:PRINT "あなたの心理テストが"
190 LOCATE 5,8:PRINT "出来ます。"
200 IF STRIG(1)=0 THEN 200
210 LINE (16,50)-(237,174),14,BF

```

Disk Basic2のプログラムリストです。MSX 漢字 BASICではPRINT文などで漢字を使うことができます。また、漢字用の命令も追加されています。

- *1 MSX-JEはMSX日本語入力フロントエンドプロセッサのインターフェイスの仕様です。
- *2 本文では日本語MSX-DOS2をMSX-DOS2と表示しています。
- *3 本文では日本語Disk BASIC2をDisk BASIC2と表示しています。



このように、MSX-DOS2ではメモリ管理モジュールが、RAMを管理しています。

MSX PDTシリーズ 好評発売中!

MSXでプログラミングができる。
MSX-C Libraryが加わって、
ますます充実。

●この製品はパーソナルユースです。この製品を使って開発したプログラムの販売、頒布はできません。販売、頒布用プログラムの開発にはMSX-DEVキットをお買い求め下さい。

PDTシリーズの日本語MSX-DOS2対応版は現在開発中です。

MSX-DOS TOOLS

MSX PDTシリーズの第一弾が、このシリーズの核となる「MSX-DOS TOOLS」です。

高度な機能を持ったMSX-DOSに加えて、そのMSX-DOS上の28ツールソフトウェアとTOOLSと強力なスクリーンエディタMED、それにアセンブラソースをマシン語コードに変換するためのアセンブラランガを含むユーティリティソフトウェアをパッケージング。

価格14,800円(送料1,000円)

MSX-SBUG

「MSX-S BUG」はMSX-DOS上で動作するシンボリックデバッガです。デバッガとは実行可能なオブジェクトプログラムを直接メモリに読み込んで、その内容を目に見える形に表示したり、あるいは実際にプログラムの一部を実行させたりしながらバグ(プログラム上の誤り)の原因を発見していくソフトウェアです。これは、ソースプログラムのレベルでは発見の難しかったバグも素早く退治することが可能となりました。

シンボリックファイルとしては、MSX-L-80が出力するシンボリックファイルを読み込むことができます。

●このソフトウェアにはMSX-DOS TOOLSが必要で

価格19,800円(送料1,000円)

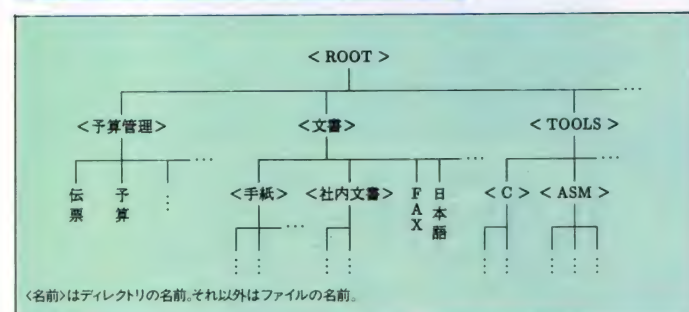
最強8ビットパーソナルコンピュータ、MSXに最新OS誕生。 日本語MSX-DOS2登場。

MS-DOS version 2.xx 互換の ファイルシステムをサポート。

MS-DOS version 2.xxと互換性のある階層ディレクトリ構造やディレクトリサーチパス機能をサポート。これにより、MS-DOSマシンとメディアレベルでの完全な互換性を実現し、1枚のフロッピーディスクに作成できるファイル数の制限がなくなりました。このため、ファイルを多数管理する本格的なアプリケーションソフトや開発システムの実現も可能です。なお、漢字コードはMS-DOSと同じシフトJISなので、一太郎やThe WORDで作成した文書をそのままTYPEコマンドなどによって画面に表示することができます。また、MS-DOSと同等のパイプ・リダイレクション機能もサポートしています。



「文書」というディレクトリの中を表示しています。このディレクトリには、さらに「手帳」と「社内文書」というディレクトリと、「FAX.TXT」と日本語、TXTというファイルがあります。



階層ディレクトリの例。ファイルの種類によって、納めるディレクトリを決めておけば、フロッピーの中がすっきりします。

MSX-C Ver.1.1

「MSX-C Ver.1.1」はMSX-DOS上で動作し、C言語で書かれたソースプログラムを読み込んで、ザイログニモニックのアセンブラソースプログラムを出力する2パスのC言語コンパイラです。

変数の自動レジスタ割付やnonrec(non-recursive、非再帰的)キーワードの導入などをはじめとするさまざまな新手法の採用により、オブジェクトコードの効率や実行速度を飛躍的に向上させています。またオブジェクトコードのROM化が可能なので、MSX用カートリッジソフトウェアの開発に最適です。

※このソフトウェアにはMSX-DOS TOOLSが必要です。

価格19,800円(送料1,000円)

MSX-C Library

PDTシリーズの第四弾は待望のMSX-C Libraryです。MSX-CでMSXのグラフィック機能やマウス、プリンタなどの補助入出力装置を扱ったり、「MSX-C Ver.1.1」ではサポートされていない倍精度実数やLONG型演算をサポートするライブラリパッケージです。

このライブラリを使用することにより、MSXの持つすぐれたグラフィック機能やジョイスティック、マウスなどを十分に活かしたプログラムをC言語により作成することが可能となります。また、全ソースリスト付きですので自分にあったライブラリに変えたり、MSXのプログラミング作法を勉強することができます。

※このソフトウェアにはMSX-DOS TOOLSおよびMSX-C Ver.1.1が必要です。

価格14,800円(送料1,000円)

メディアIDによるディスクの識別で ディスクのメンテナンスが向上。

MSXでは、多くの場合フロッピーディスクのコピーは1台のディスク装置で行なわれています。その場合、ディスクドライバソフトに備えつけられている「2ドライブシミュレータ」と呼ばれる、1ドライブで2ドライブをまねる機能を使ってコピーを行なうわけですが、ひんぱんに複写元と複写先の2枚のメディアを1台のディスク装置に入れ換えることになります。その際、2枚のディスクを入れ間違えると、双方のデータを壊してしまう可能性があります。MSX-DOS2では、フォーマット時に乱数によるメディアIDをディスクに書き込み、識別します。これによって、1台のディスク装置でのコピー中に、誤ってディスクを壊してしまう危険性が解消されました。

HELP機能のサポート。

HELPコマンドにより、コマンドのガイドが画面に表示されます。

以下の項目に対する説明が用意されています。
特定のコマンドに関する詳しい説明を表示させるには
HELP command name
と入力して下さい。

ASSIGN ... ドライブの割当
ATTRIB ... ディレクトリの属性の変更
ATTRIB ... ファイルの属性の変更
BASIC ... MSX disk BASICの起動
BUFFERS ... ディスクバッファ数の表示/設定
CD ... CHDIRの省略形
CHDIR ... ディレクトリ名
CD ... ディレクトリ名の表示/設定
何かキーを押して下さい。

内部コマンドの「HELP」でコマンドの一覧が表示されています。ファイル拡張子が「.HLP」のテキストファイルを用意すればHELPコマンドでその内容を表示させることができます。

日本語 MSX-DOS2 コマンド一覧

ASSIGN	ATDIR	ATTRIB	BASIC	BUFFERS	CD
CHDIR	CHKDSK	CLS	COMMAND	CONCAT	COPY
DATE	DEL	DIR	DISKCOPY	ECHO	ERA
ERASE	EXIT	FIXDISK	FORMAT	HELP	MD
MKDIR	MODE	MOVE	MVDIR	PATH	PAUSE
RAMDISK	RD	REM	REN	RENAME	RMDIR
RNDIR	SET	TIME	TYPE	UNDEL	VER
VERIFY	VOL	XCOPY	XDIR		

パッケージ内容

●RAM128Kバイト内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ●マニュアル一式(ソフトウェアの詳細な技術資料約220頁付き)

価格34,800円(送料1,000円)7月発売予定

ご注意

●MED、MSX-M80、MSX-L80、MSX-C ver.1.1、MSX-S B UGは漢字対応ではありません。(漢字を使用しないプログラムのエディット、アセンブル、コンパイルはできます。)

●漢字対応のMSX-M80、MSX-L80、MSX-Cは現在開発中です。

アイデア次第でいろいろ使える、MSXの実用とプロの道具。

世界のベストセラー

表計算ソフトをMSXで。ホビーに 実用に多彩に活用できます。

MSX-PLANはベストセラー表計算ソフト・マルチプランに準拠したROM版表計算ソフトです。どの欄でどんな計算をするかを指定すれば、あとは数値を入れるだけでたちどころに計算結果を表示します。手軽なROMカートリッジで、34もの関数を備え、気軽にコンピュータ計算をマスターできます。もちろんデータはディスクにもカセットにも保存可能です。趣味の世界に、専門的な分野にアイデア次第でさまざまな活用できるMSX-PLAN。ホームユースに実用のひと味が加わりました。



ROMカートリッジ
¥9,800

(送料¥400)
●RAM容量16Kバイト
以上のMSXパソコンで
ご利用になれます。
●漢字は使用できません。



MSX-PLAN

MSXの機能をもりもりパワーアップ。 常備したい実力派ツール群です。

MSX-AID(エイド)はMSXのためのツール・ソフトウェア・パッケージです。MSXの機能をアップさせ、あなたのプログラミングに役立つツールを集めました。マシン語プログラムの入力や修正が簡単に出来るマシン語モニター、BASICプログラムの開発やデバッグを効率良くおこなうための変数リスト、クロスリファレンス、文字列検索などがあります。プログラムはROMカートリッジにおさめられ、拡張コマンドで呼び出して即実行可能です。あなたはその存在を意識することなく、BASICが本来持っているコマンドのように使うことができます。又HELP機能がついているため、使い方が分からなくなっても安心です。



ROMカートリッジ
¥6,800

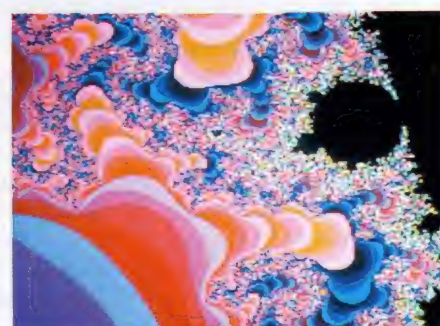
(送料¥400)
●RAM容量32Kバイト
以上のMSXパソコンで
ご利用になれます。



MSX-AID

BASICプログラムの実行速度が 飛躍的に向上。 価値ある実数型コンパイラ。

MSXべーしっ君はメモリ上のBASICプログラムを、その場で機械語プログラムに変換し、高速で実行する実数型のコンパイラです。実数型のBASICコンパイラとしては、15~20倍といった画期的な実行速度をもっているため、リアルタイムのゲーム、膨大な計算を必要とするC.G.など多くの用途が考えられます。使用法は非常に簡単で、従来のコンパイラのようなソース作成、コンパイル、実行といったステップを全く意識せず、単に全体を素晴らしく速く実行させるコマンドがインタープリタ上に加わったようなものです。



ROMカートリッジ
¥4,500

(送料¥400)
●MSXでも使用でき
ますが、グラフィックスの
高速化はMSX2モードで
最も威力を発揮します。



MSXべーしっ君

MSX2のワープロ!!

文字の修飾機能も豊富で、
アッと驚く変換速度。

これはスコ化、
頑固なオヤジも驚いた。

ユーザー辞書や外字もサポートした本格的な
MSX2専用ワープロソフト、日本語MSX-WriteⅡ。
新発売。The WORDや一太郎などで作成された
文章の編集もできるので頑固なオヤジも喜びます。

*MS-DOS標準テキストファイルとの互
換性があります(罫線、文字修飾、外字を除く。容量は16
Kバイトまで)。詳しくは、カタログ、マニュアルをご覧ください。

▶日本語MSX-WriteⅡの主な特長 ●高速変換:
従来のMSX-Writeに比較してカナ漢字変換速度
は2倍強。●ユーザー辞書・外字機能:内蔵された
32KバイトのSRAMによって特殊な単語を登録し
たり、特殊な文字や記号を作って使用することがで
きる。登録できる単語数は約700、特殊文字は63文字。
●文字修飾:横倍角、縦倍角、4倍角、下線(3種)、
網かけ(3種)と文字修飾も豊富。●罫線:太線、細
線の2種類の罫線が使用可能。●JIS第一、第二
水準漢字ROM内蔵。●データ互換:MS-DOS標
準テキストファイルの読み込み、書き込みが可能。●1
行40文字モードをサポート。●RAMディスク機能:
RAMディスクへの書き込みや、RAMディスクからの読
み込みも行うことができるため、RAMディスクを経由
して、パソコン通信で送られてきたデータを読み込んで
編集したり、作成した文書をパソコン通信で送ること
もできる。●ユーザー辞書、外字のバックアップ機能。

日本語 ほんご
エムエスエックス・ライトⅡ
MSX-WriteⅡ

価格:24,800円(送料:1,000円)

MSX2専用、128K以上VRAMを要したMSX2Vコンピュータのみで使用に耐えます。

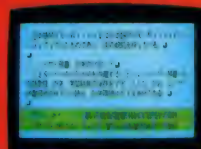
MSX2は、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMフリーシステムです。

MSX2 The WORDは、MSX2Vの専用ソフトです。

MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。

一太郎は、マイクロソフト社の登録商標です。

●日本語MSX-WriteⅡの登録商標。日本語MSX-WriteⅡは、本格的なワープロソフト
内をお送りいたします。登録がまだお済みでない方は、早急にご一考ください。



住所:氏名・年齢・職業・電話番号・
商品名・使用機種を明記の上、当社
にMSX2付で送り、お申し込みください。
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スキー営業本部 TEL 03(486)8080

株式会社アスキー



私の部屋には
ネットワークブレインが住んでいる。



アスキーネットいよいよ6月1日(水)から新スタートただいま

会員募集中!

◁ パソコン通信サービス ▷

ASCII NET

アスキーネットのお問合せ・お申し込みは ☎(03)486-9661

電話または、ハガキにてお問合せください。すぐにアスキーネットを詳しく紹介した資料と共に入会申し込み書をお送りいたします。

〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキー電子出版局ネット営業推進部 株式会社アスキー

あなたの部屋から、3つの“ネットワークブレイン”につながる!

ネットワークの向こうに、あなたのブレインがいます。まさに多彩な顔ぶれ。クリエイティブな、新しいコミュニケーションのはじまりです。つながることが驚きだった時代から、もっと快適で、もっと面白く、もっと創造的な環境を、みんなで創りだす時代へ。パソコン通信も成熟しはじめています。アスキーネットは〈ACS〉〈PCS〉〈MSX〉3つのサービスで新スタート。目的や個性にあわせた“選べるパソコン通信”を実現。あなたの部屋にもネットワークブレインがやってくる!

ACS 情報人間のためのネットワーク

もっと情報が欲しい、新しい人脈をつくりたい! そんなときは、〈ACS〉です。〈ACS〉は情報人間のためのシンクタンク。知りたいこと、調べたいことはネットに呼びかけてください。まさにその道のプロが、きつと応えてくれます。いまパソコン通信は、“ネットワークブレイン”というこれまでに考えられなかった新しいコミュニケーションを生みだしています。異業種、あるいは学際、業際の人たちとの勉強会もネット上で実現できます。日本全国の英知と、自由に、好きな時間に語り合うことができ

るわけです。発想にいきついたら、〈ACS〉にアクセスしてください。ディスプレイに表れる多くの情報が、頭脳を心地よく刺激してくれます。必要な情報はフロッピーに収めたり、プリントアウトすることもできます。

〈ACS〉は●MAIL、SIG、VOICE、などのコミュニケーションサービスと●時事通信、東販週報、日本リーダーズクラブなどのインフォメーションサービス、そして●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスを用意しています。〈ACS〉はすべて漢字でサービスされますから、読みやすさ、整理のしやすさも抜群です。

PCS アクティブなパソコンホビイストのためのネットワーク

パソコンやゲームの道をきわめたいなら、やっぱり〈PCS〉です。〈PCS〉には、日本全国のパソコン大好き人間が育ててきた伝統がいきっています! パソコンに対する夢や、ゲームに対するウチクが熱く飛び交っています。これからパソコンを勉強したいと思っている君には、ぜひ入って欲しいネットです。OSのことや言語のことだって、一人で考えるより、もっとうまくいくと思うよ。それから、〈PCS〉の大きな魅力の一つがパブリック・ドメイン・ソフトウェアの“POOL”。誰も

が自由に使えるソフトをプールしてあり、その数はゆうに2,000本を越え、質、量ともに日本最大級です。なにしろパソコン大好き人間が創っただけに、いずれも傑作ぞろい。あまりダウンロードしすぎて、慢性的なフロッピー欠乏症に悩まないように十分気をつけてください。

〈PCS〉にはユニークな個性の●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●最新のゲームソフト情報などのインフォメーションサービスがあります。

MSX MSXユーザーのためのネットワーク

MSXマシンのための専用ネットワーク。雑誌「MSXマガジン」に掲載されたプログラムリストを、ネット上で提供する特別サービスが好評です。プログラムを打込まなくても、ダウンロードで簡単に手に入ります。

〈MSX〉は家族全員で楽しめる開かれたネットワークです。〈MSX〉には●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信、大和証券、日本交通公社など、ニュースや株式情報・旅などの、すぐに役立つインフォメーションサービス●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

使えば使うほど有利な新料金体系、とても経済的です。

●アスキーネット登録料…3,000円 〈ACS〉〈PCS〉〈MSX〉共通。

複数ネットに加入の場合も、登録料は3,000円のみです。

●アスキーネット利用料金

〈ACS〉 ①基本料金(5時間まで)…4,000円/月

②5時間～20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…10,000円/月

〈PCS〉 ①基本料金(5時間まで)…2,000円/月

②5時間～20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…8,000円/月

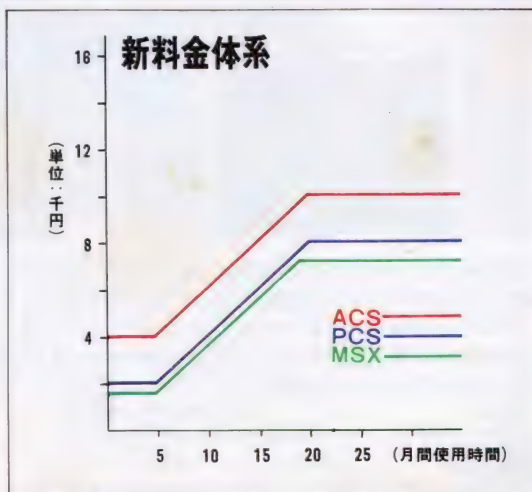
〈MSX〉 ①基本料金(5時間まで)…1,500円/月

②5時間～20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…7,500円/月

●〈ACS〉〈PCS〉は2400bpsを使えますから、よりいっそう経済的です。

アスキーカード会員なら、どんなにアクセスしても基本料金だけ!

パソコンライフをバックアップしてくれる「アスキーカード」がついにできました! アスキーネットの登録料が免除されて、さらにどんなにアクセスしても基本料金ですむ、うれしいダブル特典付。料金は〈ACS〉4,000円、〈PCS〉2,000円、〈MSX〉1,500円で、アスキーカードの詳細は、月刊アスキー6月号をご覧ください。



続々登場! MSXマガジンソフト

DISK MSX 第一巻

“プログラムエリアの逆襲”

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

MSXマガジンで連載中の「プログラムエリア」に掲載されたツールゲームのプログラムを集めました。コンポーザアナライザ、トーンエディタ、ビデオプログラム、アニメーション、プリンタスプーラ、キャラクターエディタ、スプライトエディタ、音楽演奏システム、スクエア・バトル、ハードコピープログラム、他全39本。



日本地図暗記プログラム



好評発売中

ウーくんのソフト屋さん プログラムライブラリ

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円

MSXマガジンでおなじみ、「ウーくんのソフト屋さん」掲載のプログラム約50本を収録。万年カレンダー、電話帳、電卓、おこずかい帳、占い、バイオリズム、福笑い、神経衰弱、あみだくじ、英単語辞書、タイピング練習、方程式、日本地図マスタープログラム、元素記号&元素周期表暗記プログラム、メトロノーム、お絵描きソフト、他。



多機能モニタ



好評発売中

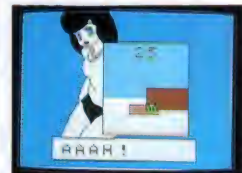
MSX-DOS スーパーハンドブック

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価4,800円

既刊『MSX-DOSスーパーハンドブック』で掲載したプログラムを収録。COMファイル入力用ツール、COMファイルプリントアウトツール、DOS版アセンブラ、DOS版デバッグ、DOS版テキストエディタ、多機能モニタ、漢字タイプ、ディスクダンプ、MSX用受信プログラム、MSX用ヘックスTOファイル、他。



GO GO HARIER



好評発売中

POCKET BANK プログラムライブラリ Vol. 1~3

Vol. 1

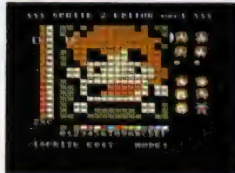
好評発売中

“マシン語とゲームの交錯”

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円



スプライト モード2用 エディタ



既刊『便利ツール、コキ使って!』『ディスク徹底活用術』『プリンタ徹底活用術』『すぐできるパソコン通信』に掲載されたプログラム約30本を収録。グラフィックキャラクタ作成ツール、リアルタイム演奏プログラム、シーケンシャルファイルによる住所録、強力マシン語デバッグ、もの当てクイズ、他。

Vol. 2

好評発売中

“ツールよ永遠なれ”

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円



トラッドレース



既刊『マシン語入門PART2』『ゲーム作りのテクニック』『RPGの作り方』『アドベンチャーゲームブック』『おもしろゲームブック』に掲載されたプログラム24本を収録。ディスク版モニタアセンブラ、マシン語ゲーム、スプライトパターンエディタ、ショートプログラム、他。

Vol. 3

好評発売中

“にぎやかなる幻想の果て”+実用プログラム集

MSX/MSX2対応 ディスク版 3.5-2DD 定価3,000円



RESCUE THE PLANET



既刊『不思議プログラム集』『音楽の贈り物』『ことばの実験』『BASICのコツ』『実用プログラム集』に掲載された遊びごころたっぷりのプログラム約80本を収録しました。特に家計簿やカレンダー、スケジューラ、データベース・プログラムなどは操作を統一し、誰でも使える親切設計です。

□ 楽しく学べる MSX ポケットバンク □



MSXマガジン編集部編
定価680円 ★★



竹山正寿・上条有・上坂哲共著
定価580円 ★



竹山正寿・上条有共著
定価580円 ★★



BITS著
定価680円 ★★



BITS編
定価580円 ★



ぐるーぷ・アレフ著
定価480円 ★



ぐるーぷ・アレフ著
定価480円 ★



秋山 晶著
定価680円 ★★



平塚憲晴著
定価680円 ★★



島本笹清著
定価580円 ★



BITS著
定価580円 ★★



すがやみつる・竹田津恩共著
定価580円 ★



すがやみつる・オレンジ企画著
定価580円 ★



浅井敬太郎著
定価580円 ★



高橋秀樹著
定価580円 ★

レベルに合わせて3段階 ★……だれでもカンタン! ★★……ちょっとむずかしいかな? ★★★……わりとよく知っている人向け
ポケットバンクシリーズの難易度
□ マークは、収録されているソフトウェアがプログラムライブラリとして発売されています。

●新刊●

MSX-DOSアセンブラプログラミング

蔭山哲也著 定価1,200円(送料300円)

「MSX-DOS TOOLS」を利用したプログラム開発を初めて解説した一冊です。

マクロアセンブラM80、リンク・ローダL80など、本格的なアセンブラプログラミング方法を解説した初めての一冊です。MSX-DOS上でのファイル入出力のテクニックも詳説し、簡単に打ち込めるものから実用プログラムまで13本掲載した、プログラミングの解説書です。

●好評発売中●



MSX-DOS入門

中村 哲著 定価1,200円(送料300円)

基礎から学べる入門者向け手引書です。MSX-DOSの基本動作、操作法を豊富な図表やイラストによりやさしく解説。アプリケーションの利用法からプログラミングまでを幅広く説明した、入門者向けの手引書です。



MSX-DOSスーパーブック

BITS著 定価1,200円(送料300円)

MSX-DOSのすべてがわかる一冊。コマンドの操作法からアセンブラ、エディタまでを詳説。プログラムライブラリ(発売中)とあわせて学習すれば、MSX-DOSのすべてがわかるMSXユーザー必携の一冊です。



女の子が作った

パソコン通信ガイド

大槻眞美子、永井麻奈美共著

定価1,400円(送料300円)

女性ネットワークが初心者のために書き下したパソコン通信入門書。専門用語を使わずにパソコン通信の魅力をレポートした一冊です。



ウーくんの

MSXマガジン別冊

ソフト屋さんプログラム集

定価780円(送料300円)

「ウーくんのソフト屋さん」のショートプログラム30本を一挙に紹介。あわせて4コマ漫画(桜沢エリカ著)も掲載した、ファン待望の一冊。



実録!スーパー映画人

マイクロソフトプレス/デイヴィッド・チェル編

鶴岡雄二訳 定価1,900円(送料300円)

特殊効果、アニメーション、コンピュータ・グラフィックスなどの分野で活躍する映画製作技術者19人にスポットを当てたインタビュー集!



MSX

実用プログラム集

永井健一、一柳絵美、宗本久弥共著

定価1,200円(送料300円)

家計簿、カレンダー、ミニグラフからストーリー型データベースまで、さまざまな情報管理に応用がきくプログラムを多数掲載し解説。



MSX

AVジョッキー

LAP STAFF著

定価1,200円(送料300円)

好評『プログラムDJ』のビデオ版として、映像と音楽を組み合わせたプログラム集。今、話題の映画30本のイメージプログラムを集大成!



PC-88VAのすべて

アスキー書籍編集部編

定価2,500円(送料300円)

PC-8800シリーズ最上位機PC-88VA。新機能をフルに活用するための実用ツールを満載した、ユーザー必読のプログラム集です。

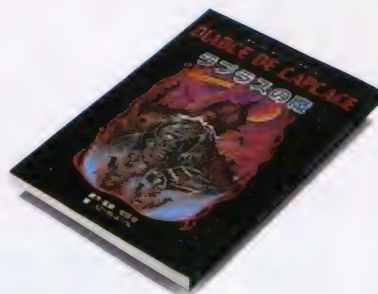
※MSXマークはアスキーの商標です。

ラプラスの魔

原作・監修/安田 均 ハミングバードソフト著

定価980円(送料250円)

新刊



コンピュータRPGの傑作「ラプラスの魔」を、原作者の安田均自身がゲームブック化。これまでのゲームブックの常識をはるかに超えた“本によるコンピュータゲーム”の登場!

ウィザードリィ日記

——パソコン文化の冒険

矢野 徹著 四六判 定価1,600円(送料250円)



63歳の翻訳家・作家が体験したコンピュータ・ゲームの素晴らしき世界。この日記は、作者がパソコンを買ってからの一年間を「ウィザードリィ」を通して、現実と幻想をおりまぜて綴った、新・パソコン文化論です。

ウィザードリィ モンスターズマニュアル

MSX2 対応

ゲーム アーツ著

新書判 定価780円(送料200円)



Wizardry世界の賢者ウラサムによるモンスター攻略の書。各モンスターの守りの堅さ・攻撃力やエピソードを紹介。また、世界で初めてWizardry全モンスターのイラスト化に成功。ファンタジーゲーム、ファンタジー小説ファンにとっても必見の一冊です。

ウィザードリィ プレイングマニュアル

MSX2 対応

ゲーム アーツ著

新書判 定価780円(送料200円)



ウィザードリィ・シリーズの第二弾。読者からの要望が多かったアイテム(武器・防具)や上手なキャラクタの育て方、呪文の効果的な使い方、迷宮内の仕掛けやワナの紹介など、とっておきの情報を満載。また、呪文の使用法や魔法のアイテムの完全紹介は必読。

ディーヴァ・ファンブック

マイクロデザイン著

A5判 定価1,200円(送料250円)



あのエキサイティングなニュータイプゲーム「ディーヴァ」が、本になった。マニュアルのストーリーだけではもの足りない君のために、全ストーリーを完全小説化。そして「ディーヴァ」を構成するあらゆるデータも掲載。さらに、誕生の背景や裏話も収めてあります。

ザナドゥ・データブック VOL.1/VOL.2

宮本恒之著

A5判 各定価1,300円(送料250円)



ザナドゥ シナリオ I・IIのすべてをこの2冊に集大成。プレイングマニュアル部分は、ザナドゥ開発スタッフが自ら執筆しました。そして、登場するモンスターを横山宏のファンタジーイラスト185点で完全紹介。ザナドゥがますますおもしろくなるデータブック。

MSXゲーム徹底解析

最近、MSXのソフトに勢いを感じるのは、やはり初夏のせいなのかな? でも、あまりにも勢いがよすぎて、最後まで行けない人々も多いハズ。そんなキミたちの味方がこの徹底解析だ。

●忍者……………70	●ハウ・メニ・ロボット……………92
●ワールドゴルフII……………76	●紫醜雅(サジリ)……………96
●THEプロ野球 激突ペナントレース……………82	●ファミクロパロディック……………100
●ヘルツォーク……………86	●殺人倶楽部……………108

龍虎八年四月一日、関ヶ原のときは近い!!



時は龍虎五年一月一日のことである。伊賀の国から1人の忍者が大阪へと向かった。というのは、3年後に控えた関ヶ原の戦いまでに、豊臣秀吉率いる大阪との同盟国を増やし、関ヶ原の戦いで勝利を収めるためなのだ。そのためには、徳川家康率いる江戸勢の動きを把握し、大阪側に不利となる取り引きを妨害しなければならない。また、大阪との同盟国には軍資金などの施しなども必要となってくるのだ。関ヶ原の戦いまでの3年と3ヵ月の間に、どれだけ大阪側の国を増やすか、そこがこのゲームの主たる課題となるだろう。

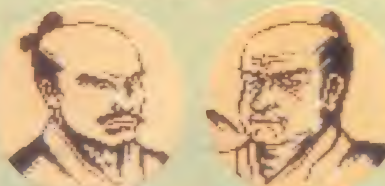
このゲーム、シミュレーションに属する(と思う)のだが、敵側の武士や忍者と戦ったり、各国内での移動などはリアルタイムである。おまけに敵国に関する情報を入手するところは、ちょっとアドベンチャーっぽい。そうかと思えば、戦いの経験などによって自分の体力なども成長する。これはロールプレイングの要素なのだ。今までのシミュレーションゲームをプレイした人にとっては少し抵抗があるかもしれないが、また違った楽しさがあるのだ。

この『忍者』、ジャンルはシミュレーションゲームに属するのだが、アクションの要素も多分に含まれている。しかし、それだけではなきにもあらずんば虎児を得ず。いろんな要素がブレンドされたこのゲームを解析しよう。

■ボーステック MSX2 7,800円(2DD)

日本統一をたくらむ 西の龍と東の虎…

●織田信長のせうりを、ふと
ころで温めたという話は、あ
まりにも有名。知ってた?



●水戸黄門によく出て
くる悪の根源、越後屋
にソックリだなあ。



豊臣氏は伊賀の國より、一人の年おいた忍者をよびよせてかたつた。

●秀吉は1人の老人(プレイヤーの師匠)を呼んだ。

機敏な行動こそ忍者の命!

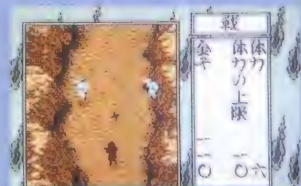


アオッ!

これぞ伊賀のマイケル・ジャクソンだああ!!

このゲームの主人公である忍者は、術(水とんの術とか、分身の術だとか)がな一にも使えないのだ。したがって、唯一頼るものといったら、行動のすばやさしかないのである。敵の手

裏剣をシャツとかわし、かつ、敵との間合いを計り、攻撃する。強靱な肉体が最大の武器なのだ。

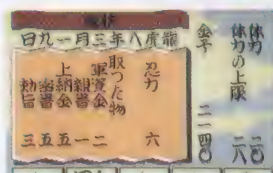


●敵との戦いのときは、とくに機敏さが問われる。ちなみにこの忍者、反復横跳びは93回くらいだそう(うそ™)。

伊賀の忍者の仕事です

忍者の基本操作は、アイコンで行なう。月日を頭にたたき込んでおきながら、適切な行動をするのだ。心してかかれよっ！

状態



◆これくらいだと優秀な忍者だね。

これを選ぶと、今まで奪い取った品物(金子とおにぎり)は除く、それに持っている金子(かねこ、ではありませんよ)と体力が表示されるのだ。これで自分の活躍ぶりがわかる。

待ち伏せ



◆これはケツサク！ 忍者が岩陰からチラッと覗きこむのだ。いやー、まいった。

石川ひとみさんのヒット曲(ひゃへ、懐かしい！)、ではありませんよ。敵側のあくどい取り引きを阻止するため、街道で敵を待つのです。ゲームの大きなポイントなのさ。

潜入



◆いろいろな人から情報を得るのだ。各国には、はたこや敵の屋敷などがあるぞ。

これを選ぶと、国に潜入できる(あたりまえだね)。時間によって人から聞ける情報も違ったり、屋敷への侵入も時間に大きく左右されているのだ(72ページのコラム参照)。

移動



◆シュッシュと足をあげ、小気味よく走る。なんとな、く佐川急便を思い出した。

敵の情報をキャッチしたら、月日を確認して移動するのだ。しかし、だ。注意してほしいのは、街道沿いに道のつながる国にしか行けないのだ。移動に費やす日数もチェックね。

記録

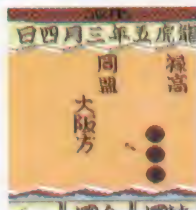


◆さーて、どこへ行こうかしらん、と悩む忍者の横顔は表示されないよ。

今の状態をセーブしたり、前にセーブしていたところから始めたりする。セーブ用のディスクは必要なく、ゲームディスクに書き込むのだ。だから、ディスクのライトプロテクトノッチは「書き込み可」の状態にしておくようにね。

セーブ中は、役人のような男が筆でサラサラと紙に文章を書いているグラフィックが表示される、ってことはない。

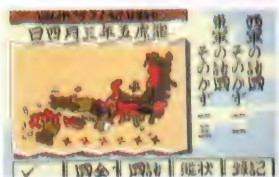
諸国



◆これで各国の力がわかるのだ。いろいろ作戦を練るのにも便利なのでござる。

「勢力」コマンドよりも、さらに各国について知りたいときは、このコマンドを使う。どちらの国の同盟国か、それと、禄高(財力のこと)がわかるのだ。ナイスですね！

勢力



◆赤っぱいのが大阪側だ。ふむふむ。

これで、各国が大阪、または江戸とどれくらい親密(?)であるかがわかる。しかし、勅旨1枚で敵国に寝返ったりするのだ。もちろん大阪側に有利な勅旨も金子次第でOK!

日本は広いのねー



ひゃへ、広い。この日本全国を走りまわり、敵の情報を聞きまくらなければならないのだ。四国へは出雲から、九州へは安芸から行けるぞ。心してかかれよ。しからば開発。

音もなく取り引きされる品物を奪いまくれ!

江戸も大阪も、龍虎八年の関ヶ原の戦いまでに、できるだけ多くの国と同盟を結び、少しでも有利におことうと必死である。もちろん、大阪側に不利となる江戸側の企みを阻止しなければならない。

江戸および江戸側の諸国は、密書や親書などで大阪側の諸国を江戸側に寝返らせたり、軍資金で軍勢力を強化する。また、京の帝も若干江戸側に傾いているため、江戸に有利な勅旨を出したりする。それらが成功すれば、一気に江戸側の勢力が強まり、大阪側としては苦しい関ヶ原の戦いとなってしまうのだ。

忍者のなかで、これらの品物が取り引きされる数は、なんと57だ!

ひえー、多すぎるよ〜と弱音を吐いてはいられない。ピコーズ、あなたは忍者なのだから(深い意味はない)。

話を戻そう。その57の取り引きは、各国に散らばっている大阪の支持者の情報で明らかになる。ただし、条件(レベル、金子、今その国がどちらの国を支持しているか、など)が満たされていないと情報を提供してくれない者もある。また、陸前の寺や大阪の秀吉も、多くの情報を教えてくれるので、ちょくちょく足を運んでおくように。ぬかるなよ!

上納金をはこぶてきの一隊にであつた。

●取り引きの情報を入手したら、待ち伏せをするのだ。もし、敵が品物を運ぶ時期と通る道が正しければ、こう表示される。

●無事、敵の品物を取って逃げ切れば成功だ。上納金や勅旨は大阪に持っていこうね。こぼろびがタンマリだから!

●そしてアクションモードだ。敵の攻撃をかわし、品物を取る。そして、逃げるのだあ!!

●上納金をうばい取った。大阪に持っていけば、ぼろびをもらえらるだろう。

品物なのだっ

これらの品物(マニュアルではアイテムと書かれているが、品物のほうがソレっぽいでしょ?)を奪いまくるのだ。そうすれば必ずから忍者の道は開けるのだぞ!?

上納金



●江戸から京へ送られる金子だ。俗にいう「ワイロ」のようなもの。

おこぎり



●プレイヤーの体力がチョコッと増える。中身はサケ(うそ?!)。

勅旨



●帝が江戸、または大阪に送る書状。これはぜひとめろ!!

金子



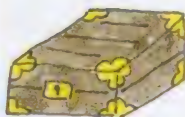
●敵が持っているお金。くどいようだが、「かねこ」ではない。

密書



●同じ同盟に属する者同士で交わされる書状のこと、らしい。

軍資金



●江戸が同盟諸国に送る援助金。敵の軍勢力をアップさせるな!

親書



●江戸から大阪側の国に出される和解状。→2人は和解〜っ

【コラムでござる(1)】

時間にルーズな忍者はダメ

忍者はダメ

忍者をプレイするときに、最も重要な要素のひとつとして「時間」があげられる。このゲームでいう時間とは、いわゆる「昼と夜」のことなんだけど、具体的にどう重要なかを説明しよう。

この、忍者の中の人間は、時間によって正確な生活を営んでいる。もちろん、昼は起きて仕事や散歩をし、夜になったら寝床をとる(まあ、夜中にブラブラしている人もいるが...)。ここまで書くとおおよそ見当がつくと思う。結論をいうと、味方(大阪側)の城を訪れるときは、昼でなければダメなのだ。せっかく軍資金を渡そうと思っても、夜なら追い返されてしまう。逆に敵方(江戸側)の城に侵入するときは夜でなければならぬ。昼だと見張りの目が厳しいからだ。敵方に忍びこんでいる味方の忍者とのコンタクトも夜だけだ。人通りの激しい昼だと、いろいろ不都合なこともあるだろうからね。

以上のことを頭に入れておきながら、豊臣秀吉のために働くのだ。しからば御免!

昼

いまはまだ人とおりがおい、よろにならるまで待て

夜

この城から東の方は江戸方面の忍びがうよよとして、ききつりなさい



●町を歩いている人々から得られる情報も、昼と夜によって違ったりするのだ。

●とくに、昼では夜になると、別な情報をくれるぞ。

龍虎五年のおもな動き

ほんの一例として、取り引きに関する表を載せておこう。同時期に取り引きが重なっているところは、よく考えて行動すべし!!

何月から	何月まで	情報入手国	差し出し国	受け取り国	品物	条件
三月	四月	大阪(城)	江戸	京	上納金	なし
四月	六月	大阪	薩摩	伊予	密書	忍力2以上+百両
六月	七月	駿河	江戸	駿河	軍資金	駿河が江戸側
七月	八月	陸前	江戸	京	密書	なし
八月	九月	相模	江戸	相模	軍資金	相模が江戸側
九月	十月	大阪(城)	江戸	京	上納金	なし
十月	十一月	安芸	江戸	安芸	密書	安芸が江戸側
十月	十一月	能登	陸前	甲斐	密書	五十両



待ち伏せは情報入手から

敵の運ぶ品物は、待ち伏せで敵に不意打ちをかけ、アクションモードで横取りし、ササッと逃げるのだ。が、しかし、ただ待ち伏せすりゃーいいわけではないことは、前に書いてあるので承知のことだろう。3年3ヵ月の間に行なわれる取り引きの数が多いためであることも書いたよね。

それで、ここでは情報を提供してくれる仲間のいる国々を紹介しよう。

情報は、肥後、肥前、安芸、出雲、阿波、大阪、紀伊、尾張、駿河、能登、越後、相模、安芸、羽前、そして大阪の豊

臣秀吉と陸前の寺社だ(順不同)。パーツと書いたが、それぞれ条件がある。各国の情報入手のための条件は、あえてここでは紹介しないが、その国々でヒントが得られる。たとえば、「今のおまえに情報を与えても、ピー(放送禁止用語)じゃ」と言われたら、レベルが足りないため、情報を教えてくれないのだ。その場合は早急にレベルを上げて、再度訪れると聞けるのだ。余談だが、敵の品物(金子とおにぎりは除く)を15個以上、忍力が6以上くらいで、一人前の忍者となるだろう。



●取り引きのなかで、とくに多い京・江戸間の地図。品物を運ぶ敵の一隊は、両国の最短距離を利用して、取り引きの月を念入りに確かめ、待ち伏せをするのだ。こくまれに、条件を満たしていても、敵の一隊に出会わない場合があるが、そのときは何度待ち伏せをしても大丈夫なのさ。

【コラムでござる(2)】

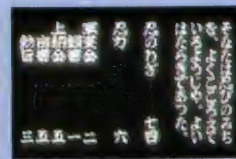
『忍者』の2つの目的

この忍者の目的は、すでに説明してあるとおり、「関ヶ原の戦いで大阪側を勝たせる」ということだ。あまり確かではないのだが、これは龍虎八年四月一日までに、大阪側の国を江戸側よりも多くすれば、この目的は達成されるようだ。

しかし、だ。このゲームの目的はそれだけではないのだ。で、そのもうひとつの目的とは、「自分自身の忍力(経験値のようなもの)をできるだけ増やし、一人前の忍者になること」なのだ。これは、大阪側を勝たせることよりも、数段難しい。関ヶ原の戦いで大阪側を楽に勝たせることができたなら、ひたすら忍力をあげてほしい。上忍(師匠)が一人前の忍者と認めたら、美しいグラフィックが見られるのだ。

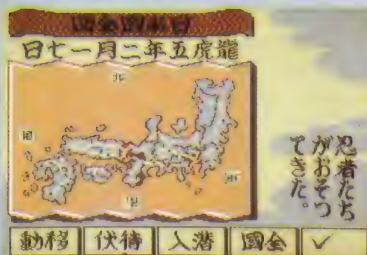


●かくして、関ヶ原の戦いが始まった。それ行けえ!! おお!!



●ここの「忍のわざ」で、一人前の忍者かどうか問われるのだ。

敵との戦いにおける忍者の行動分析を探る



それでは次に、敵の行動パターンについて説明してしまおう。敵はその場所によって、忍者だったり武士だったりするんだけど、どちらにしろ、攻撃および行動パターンは変わらない。それらは4種類あって、ゴムのような刀をブルブル振り回す者、ヌッと現われて手裏剣を投げつける者、ただ走りまわる者と、さまざまだ。そこで、上手に敵をやっつけるためのコツを教えよう。

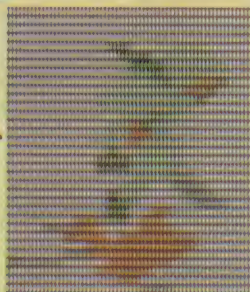
まず、動きのすばやい敵は、現われたらすぐやっつけろ！ ただ走りまわっている敵は、あまり攻撃してこないが、体当たりでよくやられることがあるからだ。あと、手裏剣を投げる敵を攻撃するとき、正面からやっつけるといい。というのは、その敵は斜めに手裏剣を投げってくるのがほとんどだからなのだ。これだけ守れば楽だよ。

敵と戦わなければならないのは、なにも品物を奪うときだけではない。移動中にも、いきなり忍者に襲われ、戦いを挑まれるのだ。

戦闘シーンになったら、敵の行動パターンを把握し、効率よく敵を倒して品物を奪い取ろう。そして、いちもくさんに逃げればOK！ ただし、プレイヤーの体力の関係上、どうしても戦いたくないときがあるだろう。そんなときは、すぐさま後ろへ走り去ってしまえば逃げられる。無理して敵と戦い、「ブシュ、ウウツ、バタッ！」となってしまうのは元のもくあみ。状況によってどうするか考えようね。

倒しかたにも気を配れ

敵の種類は4つに分けられ、それぞれ行動パターンが違うのだ。倒す順序を決めておくと、戦いが有利になることを覚えよう。



■コイツは一番弱つちい。足も遅いし、刀もメチャクチャに振り回してるし。



■上からスウィーツと現われ、横に往復運動をしながら手裏剣を投げつける。



■いきなりスッと現われ、手裏剣を投げる。縦に横に並んで手裏剣でエイ！



■斜めに走ってくる。手裏剣を投げる者もいる。コイツは真っ先に倒せ！

田園

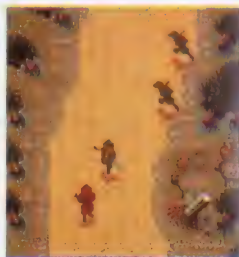
広大な土地に広がる一面の田園風景、その緑は目にやさしい。この稲は、コシヒカリかなー、なんて考えているヒマはない。敵の一隊がいやおうなしに迫ってくるのだ。ヒエー。ここは比較的戦いがしやすいが、奥は行きどまりなので、品物を取ったら戻ってこなければならないのだ。



■いやー、のどかだべ。なんて言っではいけないのだ。敵はクワやカマを投げってくる(ウソ)。

街道

旅の途中の商人や飛脚が走る街道(これらはゲームに登場しません。雰囲気作りですよ、フンイキ)。しかし、そんな穏やかな街道にも敵の影が忍び寄る……。そんなニオイを漂わせるこの風景(漂ってないって!)。とくに注意することは、ない。まあ、普通にプレイすれば大丈夫ですよ。



■ふつつつつ、狙った獲物は逃がさない。そう、私は街道ルパンなのさ。さらば(太ボケ)。

荒野

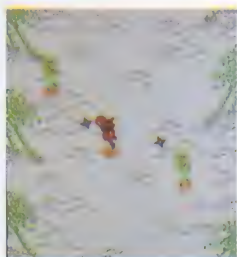
この地形は一番戦いやすいのだ。どう戦いやすいかというと、障害物になるものがない。竹林なんかは竹が足にひっかかってしまったりするのだが、ここは違う。ジャマになるのは敵ぐらいだ。だからやっつけるのだ、エイエイッ!! 前へ行くときは、右または左に寄って進むといい。



■だだっ広ーいこの荒野でも、敵は攻撃の手をゆるめない。でも戦いやすい地形なのだ。うん。

竹林

目にまぶしい竹の淡い緑。忍者はそこに腰をかけ、近くに生えている筈を手裏剣で切り落とし、かつお節をかけて腹ごしらえ(ここまでうそ)。さて、本題だ。ここは今までの地形のなかで、一番戦いづらい場所だ。先は行きどまりだし、逃げづらいし、おまけに竹が足にひっかかるのだ。



■ここは戦いにくい場所だ。と思う。また、逃げるときは後ろに戻らなければいけないのだ。

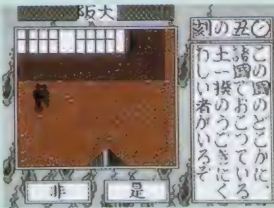
場所別襲撃の心得

あらが国さの忍自慢

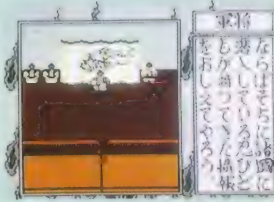


大阪

大阪だす(ここだけ大阪弁)。うちの国はいろんなものがありますよ。大阪城の豊臣秀吉殿は3年3カ月の間に8つの情報を教えてくれるのだ。だから、ちょくちょく大阪城に足を運ぶようにしよう。あとは、長屋のどこかに土一揆に詳しい人がいるらしいが、レベルや金子にうるさいぞ。はたごだつてあるのだ。さすがは西方の将だろ。たまには遊びにおいでよ!



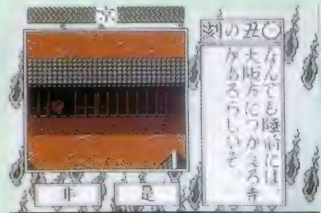
●むむっ、なにに……。そうか。さっそく行こう!



●彼こそが西方の将、豊臣秀吉だ。貴重な情報源だ。

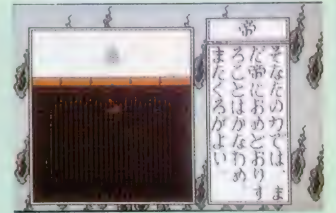
京

京どす(やはりここだけ京都弁)。うちのとは、やはりなんといつても帝ですよ。容姿端麗、品行方正、人畜無害で有名な(なんのこっちゃ)帝は、私たちのカリスマ的存在なのですよ、オホホホホ。でもね、帝はちょっと江戸びいき。



●こんな情報を教えてくれる者もいるぞ。

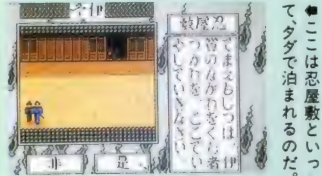
たまには勅旨を出すみたいなの。だって、徳川様は上納金をたんまりくれるんですもの。やっぱり世の中金子ですわよ。かねこじゃありませんわよ。しつこいわね。でもね、帝も人の子。大阪に勅旨を出してくれないこともないのよ。まあ、5万両もあればいいかしら。やっぱり世の中金子なのね。ホホ。



●5万両で大阪に勅旨を出してくれる。

伊予

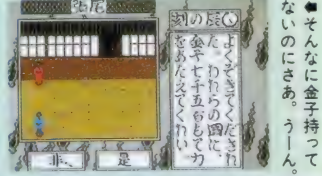
伊予です。やっぱりうちの自慢はなんといつても忍屋数だな。なに、忍屋数を知らない? モグリだな、おめえ。タダで体力を回復させてくれるところなんだぜ。



●ここは忍屋数といつてタダで泊まれるのだ。

尾張

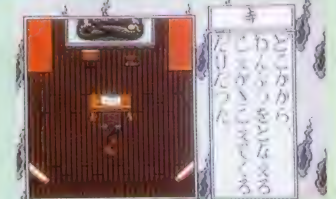
尾張だぎゃー(名古屋の人、ごめんなさい)。やっぱりうちの国にも情報を提示してくれる人があるんだけど、この国が江戸方にならなきゃ教えないのさ。そんなとこさ。



●そんなに金子持っていないのにさあ、うーん。

陸前

陸前だべ(東北弁がわからないため、北海道弁を使用)。うちの自慢は、あそこの寺社だべさ。なんでも大阪を支持しているらしくて、いろんな情報を教えてくれるんだべさ。んだども、行く途中は忍者が襲ってくるんで、注意しろよ。



●姿は見えない声はする。うーん、もしや、あの太公がしゃべっているのかな?

「リラムでござる(3)」

主観的『忍者』考

それではしめくりとして、主観的に見た感想意見などを述べていこうと思います。オッホン。

まず気がついたこととして、「なかなか気が利いてるなあ」と思った。相模・駿河間で忍者に襲われると、富士山をバックに戦うところや、一人前の忍者として認められたら現われる青白い竜のグラフィックなど、「おつ」とブレイヤーを驚かせる巧みな演出。そしてプレイの最中でもブレイヤーをあきさせないくさんのイベント数、待ち伏せする忍者など、見ていて楽しい。移動中の忍者の襲撃がかつたるく思えることもあるが、それを差し引いても合格点をあげてしまふのである。



●はるかかたに見える、美しい富士山。絶景かな!

ジャンルとしてはシミュレーションなのだが、忍力を上げるところはロールプレイングだし、情報収集はアドベンチャーしている。正統派とはいえないが、とにかくオモシロけりやいんだよね。



●忍のわざ(忍力と取った品物の数から得られる忍者としての任務の遂行度だと思っほしい)がある程度高ければ、このような竜のグラフィックが現われる。美しいのだ。

ワールドゴルフⅡ

コース大攻略法

やー、やはりゴルフのゲームは強い！ 売れてるみたいねー。そんでみんながんばってる？ で、がんばった人のみ挑戦できる、JAPANオープンの大解析だよ。



■エニックス

MSX2

7,800円(2DD)

JAPANオープン

休日にゴルフ。よーし、我が目標である、中小企業の社長になったアカツキには、土曜日、日曜日はゴルフ三昧じゃ……の夢はほど遠く。テレビで女子プロゴルフを見ながら、岡本綾子さんはがっしりしているなあ、とか思いながら、

MSXでワールドゴルフⅡをやるのが関敬六、ありやちがった関の山。ENIXオープンでつちかったゴルフの腕をブルンブルンと振るって、JAPANコースに挑戦だ。どこを狙っていくか！ 今度こそアンダーパーだぜ。



HOLE 1
362メートル
PAR4

いきなり
オレの腕を
試すのか!!

◆いきなりむずかビー。まずは、ドライバーできざんで(?)、いいとこに持っていきたい。フェアウェイセンター中央のヤシの木、こいつがすべてだな。これをよけて第2打を。あ、セカンドショットでも、ヤシの木が。なんだ、いったい。よーし、得意の、アイアン・スライスショットで、2オンであります。



HOLE 2
478メートル
PAR5

男の子ならば
2オンだう!!
いけ飛雄馬よ

◆風が逆風なら無理だけど、追い風で数メートルでもあれば、ドーンと狙え、2オン。ドーン、目方でドーン。ドライバーそしてドライバー。セカンドショットでは、あまり障害物がないので、楽ちゃん。もし、風が逆風であれば、きざみなさい。トントントン、あーたまねぎが目にしみる。風が悪いときは、バーで押さえる。無理すると、あとあとひびいてしまう。ゴルフって、メンタルだから、ね。

HOLE 3

118メートル

PAR3

◆ショートアイアンでピンそばにオン。ガードバンカーが4つ。でもグリーンが結構広いので、大丈夫でしょ？これぐらいのホールでバーディー取れなきゃ、この先が思いやられる。悪くてもパーで、なんとかしなさい。しかしまあ、マップを見比べてみると、ここだけベッチャンコでかわいらしいことよ。

こんなもん！
ずえーったい
バーディーだ

HOLE 4

383メートル

PAR4

ついに出了
ミドルだ
うれし
いぜな

◆うにうににと、逆Z型。もちろんきざんで2オン狙い。ヤシの木の横でもいいし、なんなら手前右側のフェアウェイの広いところでもいいや。ここも、ガードバンカーが4つもいらっしやるので、セカンドショットはむずかしいけど、ここでパーにならないようだと、シングルなんかは夢のまた夢だな。

HOLE 5

405メートル

PAR4

まーっすぐ
素直な球で
攻めるのよ

◆ここも、セカンドショット時に、ヤシの木がジャマをする。さて、ドライバーをどこに落とすか？木の間からグリーンを狙うか、左側の木をかすめて、スライスでオンするか。自分の技術と相談して、野性のカンで勝負だな。でも、全体的に広いので、そう圧迫感はないから、わりとのびのびとプレイできて、ちょっと楽しめてくれるホールではあります。

HOLE 6

233メートル

PAR3

◆パー3だからなあ、233メートルはちと、長い距離だね。パー狙いしか、しょうがないのかなあ。フェアウェイの台になっているところにのって、ウェッジで、か、条件がよろしければ、直接グリーンを。いずれにせよここでヘマすりゃ、世も末だから、パーでいいよね、やはり。守りのゴルフは、いつかは必ず、実を結んでくれるものですよ。

きざむのか？
狙うのか？
運命の別れ道だあ



すべてのデータを頭に叩き込むのだっ!

ゴルフゲームで遊んでいる人を見ると、だいたい共通していることがひとつある。それは、OUTの方がスコアがいいということだ。ほとんどの人が18ホールすべてまわらずにやめてしまうから、OUTの方がプレイする回数が増えて上手くなるのも当然なのだ。しかし、それをしていたらINがいつまでたっても上手くならず、いいスコアも残せない。だいたいゴルフゲームってのは、やればやるほど上手くなるってたぐいのゲームだから、できれば一度プレイしたら18ホールすべてまわってしま

たいのだ。つまりまあ、じっくりこしをすえて遊べないよーな短気な人にはむかない、デリケートなゲームなのである。

INでスコアがのびるという計算ができていれば、OUTで何かトラブルがあったとしても、安全策をとることができるしね。いつでもバーディーを狙っていけばいいスコアが出るってもんじゃないのだ。スポーツゲームとはいっても、の、シミュレーションゲームに近い『ワールドゴルフⅡ』。データとの勝負は、すべてのデータを知らないとは勝てないのである。



HOLE 7 392メートル PAR4

■水辺が多いJAPANオープンホールは、とにかくコントロールがポイント。つまりティーショットをベストポジションにつけて、2打目がコントロールしやすいミドルアイアンで攻められるようにすればいいのだ。そこでティーショットはドライバーでフェアウェイの中央付近に落としていく方法をとる（他にあまり考えられないが……）。とにかく、右のラフに打ち込むとコロコロ転がって、ウォーターハザードになってしまうから注意だ。

九十九里浜など
ぽつぽつ歩いてみれば
やっぱり遠浅なのね



HOLE 8 482メートル PAR5

なんとまあ
おいしそつな
ししとつよ!

■フェアウェイの両サイドにバンカーがあり、どっちかに曲がってしまおうとヤッカイ！ だけど、それほど狭いグリーンじゃないし、横風さえふいていなければそれほど難しいことはないね。それに、風がよければ2オンも可能だから、イーグルも狙えるオイシイホールなのだ。ここはひとつ、バンカーをおそれず、ドライバーでズバツと狙っていこう。悪くてもパーはキープできるはずだぞっ！



HOLE 9

310メートル

PAR4

◆できればショートカットして、グリーン手前ぐらいまでボールを運びたいが、あまり風向きのよくないときはコースなりにスライスをかけていこう。そのとき、フェアウェイ中央の木に当てないように注意しなければダメだぞ。うまく2オンできたら、1パットでバーディーがとれる。ポイントは、セカンドショット。距離を計りまちがえないように。

犬の足つえのは
逆関節だったのだあ〜

HOLE 10

402メートル

PAR4

コースの
手入れが
悪いのねえ

◆ヤシの木の多いホールだ。フェアウェイにも4本はえてるし……。でも、その木にさえ当てなければ、軽くバーディーのとれるホールでもある。ティーショットは2本目の木の右。セカンドでグリーンオン。もちろん木をさけてね。あとは風に注意。左右にふれると、木に当たったり、バンカーにつかまったり大変だから、風をよく読んでおかないと。

HOLE 11

190メートル

PAR3

◆バンカーというよりは砂地が広がる11番ホール。当然のことながら、バンカーに入ってしまったら大きくスコアを崩してしまう。とはいっても、ショートホールだから、ワンオンさせてしまえば関係ないのだ。よって、このホールのポイントは距離感。クラブ選択はもちろん、風の計算までをしっかりとっておかなければだめだ。しかも、グリーンオーバーしないために、しっかり止まる高めめのボールを打たなければならないのである。

オラアベつに
砂遊びしに
来たわけじゃ
ないのにすあ

HOLE 12

344メートル

PAR4

◆ティーショットのポジションがポイント。フェアウェイの中央、ややもり上がったところあたりに落とせばベスト。左にいけばウォーターハザード、右にいけばOBと、危険がいっぱいだからね。正確なショット。とにかくここに気をつけることが大切だ。ベストポジションに落とせたら、セカンドは直接グリーンに！ 高いボールで止めていこう。最悪、手前のバンカーに入れて、そこからアプローチする、という手もあるぞ。

おなかの辺りが
気にすりだしたら、
もう実年だ



HOLE 13

458メートル

PAR5

ひよろひよろ
ながながと
曲がつてる!!

◆2オンは、やっぱり無理かなあ。風がよければ、なんとかなるかもだが、そのあたりは隣機応変リー（O・ヘンリーのチャレ、海外文学を取り入れて）に。確かに、フェアウェイは細身だが、そうそうこわがるほどでは、あるまいに。3オンで1パットが理想だけど。いいクラブをもらってたら、どーんといっちゃえ。しかし、この長いバンカー、いやらしい一言につきるぞ!



HOLE 14

346メートル

PAR4

距離はない
が、しなは
やがの私は

◆フェアウェイのアンジュレーションがすごい。イギリスのコースみたい。ん？ アンジュレーションって何？ フェアウェイのこぼこっていうか、波うって起伏がモッコシモコモコ、ということよ。ウォーターハザードだけにはいかぬように。2オン、しなはれ。



HOLE 15

168メートル

PAR3

海を越えて
ラララ、星の
カナダ!!

◆球の存在が許されるのは、ティーグラウンドと、グリーンのみ。ウォーターハザードとバンカーが、そのすべてのグルリを囲う。早い話が、このホールは、ティーグラウンドとグリーンしかないと思いなさいってこと。もちろん、基本的には1オン、1パットだけれど、わざとバンカーに入れて、パーを狙うっていうのもいいと思うよ。



HOLE 16

408メートル

PAR4

◆ここは三陸のリアス式海岸かあー。木が右から押しよせて、左から海が攻め込んでー。どーしろっちゃんじゃい！ ゴルフしろってか？ ああそう。というように、怒ってはいけない。冷静に冷静に。アズクールアズキューカンバーだ(英語)。"く"の字の折れ目のところに落として、海越え。林を越えて、という囁もあるけどねえ。どうしたものか。パー4だし。勇気を持ってきざんでいくというのも、イイ。パーならいいじゃん。とりあえず。

よくもまあこーんな
いやらしいコースを
作ってくれますわネ

うまい人は、コワがり、なのではないか

ゴルゴ13は、非常に臆病である。と、彼自身が言っていた。といっても、本当に会ったわけではないけれども。さて、ゴルゴ13でネタを振って、いよいよ本題だけれど、上手なゲーマーさんたちのプレイを後ろで指をくわえて見てて思ったのだが、確信が持てる、自信のあるショット以外は「どーして?」と思うほど、臆病に、ドキドキしながら、おそろおそろコースを回るのである。これが、また本当に。

このパターンは慣れている。9割がた大丈夫だよ、というようなところでは、ヤシの根元にポトリ

と球をつけたり、高い球で林越えなんかヘッチャラ、という感じなのだが、風が悪い、グリーン上のピンの位置が悪い、というようなときには、従来の5倍くらい、気を遣いながら、打っていく。

ここいらが、やはり確実なる進歩、学習につながり、次に回るときの高スコアに続く、んだろなあ。イライラしちゃうと、えーいどーでもなれい! と適当に打っちゃうんだけど、それをしない

するが、大きな差みたい、だよ。一生モンのゲームだし。コツをつかんで、いいスコア、出してよ。



HOLE 17 500メートル PAR 5

飛び石連休か!?
ピュンピュン丸と

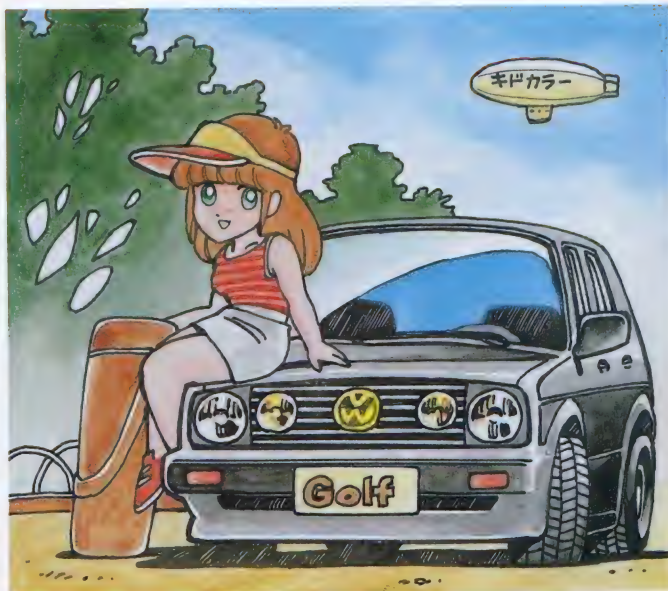
◆こんなコースが本当にあったら、そのゴルフ場の会員権って、安くなるんだろなあ。死んでも、やりたくないものね。こんなところじゃ。でもやらなきゃならぬ。それがゲーム。3オンだな。1日目、2日目、3日目と、素直にきざんでいく。1カ所でも、ふみはずしちまったら、ボギー以上は覚悟しておかないといけないかも。とにかくコントロール、アイアンできざんでも、いいと思う私です。



HOLE 18 419メートル PAR 4

◆最後のホール。有終の美を飾りたいが、これでは、トホホ。近い方のフェアウェイ(?)を狙うと、ヤシの木がじゃま。遠い方は、広くて安全だけどグリーンまでが遠くなる。どっちがいいか? これはもう、あなたの判断にまかせるしかないよう。我々では、もうなんともいませぬ。いずれにしても、適正ショットをすれば、2オンののち、バーディーと、なるはずだけど。さて、トータルいくつでした? 100? それじゃあ、ブーだな。

二者択一の問題です。
大きな箱と小さな箱
どっちを選びますう……



野球でーい! この世は野球でーい!

THEプロ野球

激突 ペナントレースを

剥ぐ
へはぐよむのだ!

えっえっ、やってるでしょ、野球。そうですよ、
"激ペナ"を。勝ってる? 負けてるの? それじ
ゃあ、だめ。データ野球で、勝利をつかめよー!!

常勝選手となるのだ!

THEプロ野球 激突ペナントレース (なんちゅう長い名前を付ける
んじゃー、コナミーさん! と
いうことで、以下"激ペナ"と略)
は、やはりおもしろかった、でし
ょ? 発売日がズルズルとズレて
たのも、シェイプアップのためと、
いい方に解釈するべきですよ。

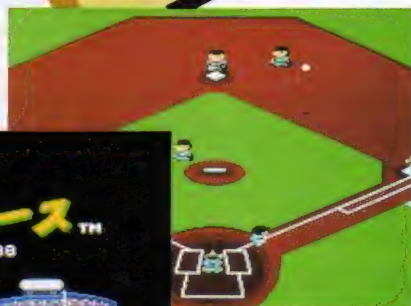
それで、遊んでいます。プレイ
しています、Mマガでも。だいたい
1試合が30分前後だから、ちょっ
と休憩というときに、まあ1試合。
サラリーマン諸氏が、飲みに行こ
うかというときに「ちょっとどう
です?」とかなんとかいいながら
おちょこをかたむける動作をする
のと同じように、ちょっとどうっ
ていいながら、小さく素振りのま

ねをするのが、若い2人の合いこ
とば。プログラマーたちが集うマ
シングルームでは、仕事もせずに、
あら、ちと言い過ぎねごめんね、激
ペナをやっている。やるからには、
強くなけりゃあいかんぞ! をモ
ットーに、日夜はげんでおります。

そこで得たノウハウは、やはり
みなさんに還元しなければならな
いでしょう。で、激ペナを剥いで
やるう!

激ペナで友だちに負けないため
には、どうするか? とりあえず
は、練習するしかないっぺな。こ
れが結論。しかしこの、とりあえ
ずというのに、大きな意味がある。
試合をして試合させて、だんだん
上手になってくる。フライも取れ
るし、バント守備も大丈夫。実は
そこからが——なのであるぞ。

■コナミ
MSX2
5,800(ROM)



▲ほい、もうおなじみの
この画面。持ってる?
売り切れ? 残念ねえー。

ある一定のラインまでは、試合
数をこなせば、うまくなる。しか
し、ある経験値にまで達すると、
ドドーンと目前に壁が立ちあはだか
るのでありまーす。そこから先は
なかなかうまくなれない、勝てな
い。その力の壁をどう壊すか、あ
るいは乗り越えるか?

そういうときに必要なのが、チ
ームデータ、ゲームのアルゴリズム
を知ること。そんなもん、もう
わかつとるわい! なんてことは

言わないの! いいコでしょ?

緻密なデータ野球は、最後には
笑って楽しい結果をまねくのです。
プロ野球でも、広岡野球、古葉野
球(阿南野球)など、そうでしょ。
ですから、もう1度、各チームご
とに考えてみる。そしたら、もし
かするとひと皮むけるかもしれない
ものだよ。

以下、内蔵チームについて、も
う1度考えてみよう。攻め方、守
り方が頭に浮かべばしめたものだ。

内蔵チームのいいところ、悪いところ、こう戦えーっ!

FLYERS



●ユニホームの色だよー、これだね。

TEAM EDIT									
TEAM NAME FLYERS									
BA	NAME	LP	HR	AVG	SLG	OPS	STL	LD	PI
1	山田 久志	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
2	佐藤 隆夫	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
3	鈴木 誠	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
4	高橋 英二	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
5	中村 武志	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
6	斎藤 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
7	伊藤 雄介	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
8	渡辺 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
9	森田 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
10	松本 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
11	山崎 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
12	佐々木 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
13	高木 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
14	田中 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
15	山本 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
16	佐々木 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
17	高木 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
18	田中 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
19	山本 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
20	佐々木 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
21	高木 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
22	田中 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
23	山本 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
24	佐々木 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
25	高木 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
26	田中 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
27	山本 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
28	佐々木 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
29	高木 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
30	田中 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
31	山本 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
32	佐々木 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
33	高木 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
34	田中 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
35	山本 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
36	佐々木 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
37	高木 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
38	田中 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
39	山本 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
40	佐々木 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
41	高木 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
42	田中 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
43	山本 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
44	佐々木 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
45	高木 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
46	田中 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
47	山本 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
48	佐々木 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
49	高木 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10
50	田中 孝	100	10	.300	.400	.700	10	10	10

バランスの取れたいいチーム。というか、やはり
このソフト中、1番強い、だろうなあ、高打率だし、
走力もみなすこい。だって、みんなホームラン数が
2ケタだぜ。いやんなっちゃうよ。

つまりは、このチームを叩き台にして、練習すれ
ばいいわけだ。次に出てくる"KOBELINES"あたり
で、この"FLYERS"に楽勝できるようになれば、そ
れはもうしめたものー! やっぱ、いいチームは、
1、2番、それから下位打戦に足の速い選手を置い
ているようだ。"FLYERS"、最強のチームだよ。

KOBELINES こりゃあかん



★緑色だよ、神戸軍は。
南海みたい？ うーん。

TEAM EDIT									
TEAM NAME <u>KORE LINES</u>									
BA	NAME	LR	打	#	HR	打	打	打	打
1	山田 隆	右	1	1	0	0	0	0	0
2	山田 隆	右	2	2	0	0	0	0	0
3	山田 隆	右	3	3	0	0	0	0	0
4	山田 隆	右	4	4	0	0	0	0	0
5	山田 隆	右	5	5	0	0	0	0	0
6	山田 隆	右	6	6	0	0	0	0	0
7	山田 隆	右	7	7	0	0	0	0	0
8	山田 隆	右	8	8	0	0	0	0	0
9	山田 隆	右	9	9	0	0	0	0	0
10	山田 隆	右	10	10	0	0	0	0	0
11	山田 隆	右	11	11	0	0	0	0	0
12	山田 隆	右	12	12	0	0	0	0	0
13	山田 隆	右	13	13	0	0	0	0	0
14	山田 隆	右	14	14	0	0	0	0	0
15	山田 隆	右	15	15	0	0	0	0	0
16	山田 隆	右	16	16	0	0	0	0	0
17	山田 隆	右	17	17	0	0	0	0	0
18	山田 隆	右	18	18	0	0	0	0	0
19	山田 隆	右	19	19	0	0	0	0	0
20	山田 隆	右	20	20	0	0	0	0	0
21	山田 隆	右	21	21	0	0	0	0	0
22	山田 隆	右	22	22	0	0	0	0	0
23	山田 隆	右	23	23	0	0	0	0	0
24	山田 隆	右	24	24	0	0	0	0	0
25	山田 隆	右	25	25	0	0	0	0	0
26	山田 隆	右	26	26	0	0	0	0	0
27	山田 隆	右	27	27	0	0	0	0	0
28	山田 隆	右	28	28	0	0	0	0	0
29	山田 隆	右	29	29	0	0	0	0	0
30	山田 隆	右	30	30	0	0	0	0	0
31	山田 隆	右	31	31	0	0	0	0	0
32	山田 隆	右	32	32	0	0	0	0	0
33	山田 隆	右	33	33	0	0	0	0	0
34	山田 隆	右	34	34	0	0	0	0	0
35	山田 隆	右	35	35	0	0	0	0	0
36	山田 隆	右	36	36	0	0	0	0	0
37	山田 隆	右	37	37	0	0	0	0	0
38	山田 隆	右	38	38	0	0	0	0	0
39	山田 隆	右	39	39	0	0	0	0	0
40	山田 隆	右	40	40	0	0	0	0	0
41	山田 隆	右	41	41	0	0	0	0	0
42	山田 隆	右	42	42	0	0	0	0	0
43	山田 隆	右	43	43	0	0	0	0	0
44	山田 隆	右	44	44	0	0	0	0	0
45	山田 隆	右	45	45	0	0	0	0	0
46	山田 隆	右	46	46	0	0	0	0	0
47	山田 隆	右	47	47	0	0	0	0	0
48	山田 隆	右	48	48	0	0	0	0	0
49	山田 隆	右	49	49	0	0	0	0	0
50	山田 隆	右	50	50	0	0	0	0	0
51	山田 隆	右	51	51	0	0	0	0	0
52	山田 隆	右	52	52	0	0	0	0	0
53	山田 隆	右	53	53	0	0	0	0	0
54	山田 隆	右	54	54	0	0	0	0	0
55	山田 隆	右	55	55	0	0	0	0	0
56	山田 隆	右	56	56	0	0	0	0	0
57	山田 隆	右	57	57	0	0	0	0	0
58	山田 隆	右	58	58	0	0	0	0	0
59	山田 隆	右	59	59	0	0	0	0	0
60	山田 隆	右	60	60	0	0	0	0	0
61	山田 隆	右	61	61	0	0	0	0	0
62	山田 隆	右	62	62	0	0	0	0	0
63	山田 隆	右	63	63	0	0	0	0	0
64	山田 隆	右	64	64	0	0	0	0	0
65	山田 隆	右	65	65	0	0	0	0	0
66	山田 隆	右	66	66	0	0	0	0	0
67	山田 隆	右	67	67	0	0	0	0	0
68	山田 隆	右	68	68	0	0	0	0	0
69	山田 隆	右	69	69	0	0	0	0	0
70	山田 隆	右	70	70	0	0	0	0	0
71	山田 隆	右	71	71	0	0	0	0	0
72	山田 隆	右	72	72	0	0	0	0	0
73	山田 隆	右	73	73	0	0	0	0	0
74	山田 隆	右	74	74	0	0	0	0	0
75	山田 隆	右	75	75	0	0	0	0	0
76	山田 隆	右	76	76	0	0	0	0	0
77	山田 隆	右	77	77	0	0	0	0	0
78	山田 隆	右	78	78	0	0	0	0	0
79	山田 隆	右	79	79	0	0	0	0	0
80	山田 隆	右	80	80	0	0	0	0	0
81	山田 隆	右	81	81	0	0	0	0	0
82	山田 隆	右	82	82	0	0	0	0	0
83	山田 隆	右	83	83	0	0	0	0	0
84	山田 隆	右	84	84	0	0	0	0	0
85	山田 隆	右	85	85	0	0	0	0	0
86	山田 隆	右	86	86	0	0	0	0	0
87	山田 隆	右	87	87	0	0	0	0	0
88	山田 隆	右	88	88	0	0	0	0	0
89	山田 隆	右	89	89	0	0	0	0	0
90	山田 隆	右	90	90	0	0	0	0	0
91	山田 隆	右	91	91	0	0	0	0	0
92	山田 隆	右	92	92	0	0	0	0	0
93	山田 隆	右	93	93	0	0	0	0	0
94	山田 隆	右	94	94	0	0	0	0	0
95	山田 隆	右	95	95	0	0	0	0	0
96	山田 隆	右	96	96	0	0	0	0	0
97	山田 隆	右	97	97	0	0	0	0	0
98	山田 隆	右	98	98	0	0	0	0	0
99	山田 隆	右	99	99	0	0	0	0	0
100	山田 隆	右	100	100	0	0	0	0	0
101	山田 隆	右	101	101	0	0	0	0	0
102	山田 隆	右	102	102	0	0	0	0	0
103	山田 隆	右	103	103	0	0	0	0	0
104	山田 隆	右	104	104	0	0	0	0	0
105	山田 隆	右	105	105	0	0	0	0	0
106	山田 隆	右	106	106	0	0	0	0	0
107	山田 隆	右	107	107	0	0	0	0	0
108	山田 隆	右	108	108	0	0	0	0	0
109	山田 隆	右	109	109	0	0	0	0	0
110	山田 隆	右	110	110	0	0	0	0	0
111	山田 隆	右	111	111	0	0	0	0	0
112	山田 隆	右	112	112	0	0	0	0	0
113	山田 隆	右	113	113	0	0	0	0	0
114	山田 隆	右	114	114	0	0	0	0	0
115	山田 隆	右	115	115	0	0	0	0	0
116	山田 隆	右	116	116	0	0	0	0	0
117	山田 隆	右	117	117	0	0	0	0	0
118	山田 隆	右	118	118	0	0	0	0	0
119	山田 隆	右	119	119	0	0	0	0	0
120	山田 隆	右	120	120	0	0	0	0	0
121	山田 隆	右	121	121	0	0	0	0	0
122	山田 隆	右	122	122	0	0	0	0	0
123	山田 隆	右	123	123	0	0	0	0	0
124	山田 隆	右	124	124	0	0	0	0	0
125	山田 隆	右	125	125	0	0	0	0	0
126	山田 隆	右	126	126	0	0	0	0	0
127	山田 隆	右	127	127	0	0	0	0	0
128	山田 隆	右	128	128	0	0	0	0	0
129	山田 隆	右	129	129	0	0	0	0	0
130	山田 隆	右	130	130	0	0	0	0	0
131	山田 隆	右	131	131	0	0	0	0	0
132	山田 隆	右	132	132	0	0	0	0	0
133	山田 隆	右	133	133	0	0	0	0	0
134	山田 隆	右	134	134	0	0	0	0	0
135	山田 隆	右	135	135	0	0	0	0	0
136	山田 隆	右	136	136	0	0	0	0	0
137	山田 隆	右	137	137	0	0	0	0	0
138	山田 隆	右	138	138	0	0	0	0	0
139	山田 隆	右	139	139	0	0	0	0	0
140	山田 隆	右	140	140	0	0	0	0	0
141	山田 隆	右	141	141	0	0	0	0	0
142	山田 隆	右	142	142	0	0	0	0	0
143	山田 隆	右	143	143	0	0	0	0	0
144	山田 隆	右	144	144	0	0	0	0	0
145	山田 隆	右	145	145	0	0	0	0	0
146	山田 隆	右	146	146	0	0	0	0	0
147	山田 隆	右	147	147	0	0	0	0	0
148	山田 隆	右	148	148	0	0	0	0	0
149	山田 隆	右	149	149	0	0	0	0	0
150	山田 隆	右	150	150	0	0	0	0	0
151	山田 隆	右	151	151	0	0	0	0	0
152	山田 隆	右	152	152	0	0	0	0	0
153	山田 隆	右	153	153	0	0	0	0	0
154	山田 隆	右	154	154	0	0	0	0	0
155	山田 隆	右	155	155	0	0	0	0	0
156	山田 隆	右	156	156	0	0	0	0	0
157	山田 隆	右	157	157	0	0	0	0	0
158	山田 隆	右	158	158	0	0	0	0	0
159	山田 隆	右	159	159	0	0	0	0	0
160	山田 隆	右	160	160	0	0	0	0	0
161	山田 隆	右	161	161	0	0	0	0	0
162	山田 隆	右	162	162	0	0	0	0	0
163	山田 隆	右	163	163	0	0	0	0	0
164	山田 隆	右	164	164	0	0	0	0	0
165	山田 隆	右	165	165	0	0	0	0	0
166	山田 隆	右	166	166	0	0	0	0	0
167	山田 隆	右	167	167	0	0	0	0	0
168	山田 隆	右	168	168	0	0	0	0	0
169	山田 隆	右	169	169	0	0	0	0	0
170	山田 隆	右	170	170	0	0	0	0	0
171	山田 隆	右	171	171	0	0	0	0	0
172	山田 隆	右	172	172	0	0	0	0	0
173									

Mマガは、こんなチームを作ってみたぜ!

め例示です

既製品じゃあものたりない。そうだね。
それで、自分でシコシコチーム作り。
Mマガ編集部で、作ってみましたー。



自分で作るの楽しいの

このゲームのよくできるところは、自分のオリジナルチームを作れてしまうところ。愛着が、5万倍わくからね、手塩にかけて作ったチームは。とにかく、自作のチームが、ディスクになら40チーム、新10倍カートリッジには20チーム、そして、電源を落としたら消えちゃうんだけど、本体内に2チーム、それぞれ残せるんだ。うれしいことだよ。

が、ちょっと、そのチームを作るためのエディタが使いにくいんだな、少々。1チームを入力するのに、ちょっと考えながらやっていると、小一時間なんかすぐ過ぎてしまう。特に、名前を入れる文字入力のところ。このあたりにほんのかけらほどに、不満が残る。しかし、その程度のマイナス因子では、この激ペナ全体の評価はゆるぎもしないけれどもね。

より個性的なチームを形成し、友だちに勝ちたい! セっかくセーブもできることだし、とMマガで試しにいろいろ、チームを作ってみました。どういう意図を持って組み立ててみた球団か!? をご披露します。みーんなが作ってみたチームと、同じような構成かな。同じようかもしれないね、つきつめれば、必勝パターンがあるだろうから。

打率、本塁打数の調整も、もちろんおもしろいんだけど、それよりもずっと長い時間をかけて考えたいのは選手名。選手名の付け方で、その人の個性が見えようとい

PIYO PIYOS

TEAM EDIT									
TEAM NAME PIYO PIYOS									
BA	NAME	LR	打	率	HR	打	率	HR	RUN
1	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
2	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
3	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
4	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
5	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
6	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
7	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
8	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
9	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
10	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
11	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
12	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
13	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
14	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
15	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
16	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
17	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
18	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
19	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
20	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
21	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
22	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
23	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
24	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
25	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
26	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
27	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
28	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
29	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
30	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
31	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
32	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
33	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
34	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
35	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
36	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
37	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
38	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
39	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
40	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
41	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
42	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
43	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
44	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
45	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
46	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
47	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
48	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
49	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
50	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
51	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
52	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
53	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
54	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
55	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
56	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
57	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
58	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
59	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
60	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
61	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
62	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
63	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
64	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
65	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
66	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
67	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
68	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
69	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
70	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
71	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
72	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
73	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
74	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
75	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
76	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
77	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
78	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
79	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
80	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
81	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
82	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
83	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
84	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
85	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
86	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
87	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
88	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
89	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
90	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
91	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
92	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
93	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
94	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
95	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
96	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
97	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
98	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
99	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
100	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000

Mマガ編集部が誇る、「PIYO PIYOS」だ。この極端なまでのチーム作り。ピンチヒッターなんか、ほとんどいらないというコンセプト。打率と本塁打数を、打者レギュラー8人に絞って振り分けたぞ。ポイントは、8番の「のり」。8番に、クリーンナップが打てるような選手を置いてみた。これがなかなか、作戦通りにいくんだよ。「のり」の打点は、3番、4番に匹敵するぐらいだ。ピッチャーは3人のみ。4人目は、使えない使わない。

うもの。編集部周辺でいえば、勝負の勝ち負けはもちろん重要だけど、名前を見せて笑わせて、「どうだい?」なんて、本末転倒でおもしろがってるヤツもいる。いえ、それはそれでおもしろいから、いいんだよ。広い範囲での、激ペナの遊び方なんだから。娯楽性の守備範囲の広いことといたら、阪神の平田のショートと守備のようだ。巨人の篠塚? あはい、篠塚でもいいですよ、彼もいい選手だわ。

ピッチャーは2人?

ずっと遊んでみて、思う。ピッチャーって、2人でも十分かもしれないよ。カーブ、シュート、フォークがすべて9というパターンが2人エディットできるから、それでまかなう。つまらないけど、みんなそうになったら。右と左の相性っていうのはあると思うけどにや。

TEAM NAME

あー、ふざけたチームだ。選手名は、「あ」の文字を使ったバリエーション。打率はベターとほとんど同じ。トップバッターがホームランバッターという。こういう常識はずれのことのできるのも、楽しいといえば楽しいが、逆の立場、たとえば、この「TEAM EDIT」チームと対戦して負けたら、くやしーぜー。なんでこんなバカなチームに負けにやあなんのかー、ということになって。しかし、まあ、右ピッチャーには強そうだわ、ここ。

TEAM EDIT									
TEAM NAME					TEAM NAME				
BA	NAME	LR	打	率	HR	打	率	HR	RUN
1	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
2	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
3	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
4	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
5	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
6	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
7	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
8	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
9	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
10	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
11	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
12	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
13	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
14	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
15	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
16	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
17	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
18	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
19	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
20	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
21	あ	R	0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000
22			0.000	0.000	0	0.000	0.000	0	0.000

HITS

TEAM EDIT									
TEAM NAME					HITS				
BA	NAME	LR	打率	HR	打率	HR	打率	HR	打率
1	山田	1	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
2	佐藤	2	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
3	鈴木	3	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
4	高橋	4	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
5	田中	5	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
6	山本	6	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
7	佐々木	7	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
8	渡辺	8	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
9	中村	9	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
10	小林	10	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
PI	NAME	LR	打率	HR	打率	HR	打率	HR	打率
1	山田	1	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
2	佐藤	2	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
3	鈴木	3	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
4	高橋	4	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
5	田中	5	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
6	山本	6	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
7	佐々木	7	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
8	渡辺	8	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
9	中村	9	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
10	小林	10	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000

これは、オールスター戦といったところ。が、ピッチャー部門の、やまだ、まつめま、すみ、さんちえ、つてねえ、今いなかったり、調子の悪い人たちがばかりではないか。なんとも、いえんノリじゃなあ。作ったの誰だい？ ああそうか。ほんじゃあちと、暗いな。これも、打率のデータはまんべんない。技術のある人が繰れば、強いよ。でも名前は、1番は、たかぎ、に直したい。

PACHINKARS

TEAM EDIT									
TEAM NAME					PACHINKARS				
BA	NAME	LR	打率	HR	打率	HR	打率	HR	打率
1	山田	1	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
2	佐藤	2	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
3	鈴木	3	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
4	高橋	4	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
5	田中	5	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
6	山本	6	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
7	佐々木	7	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
8	渡辺	8	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
9	中村	9	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
10	小林	10	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
PI	NAME	LR	打率	HR	打率	HR	打率	HR	打率
1	山田	1	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
2	佐藤	2	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
3	鈴木	3	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
4	高橋	4	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
5	田中	5	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
6	山本	6	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
7	佐々木	7	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
8	渡辺	8	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
9	中村	9	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
10	小林	10	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000

え、またなんだ、こんな変なチーム作って、勝手にディスクにセーブしているヤツは。今さっきまでここにいたのって、未成年ばかりのはずなのに。なんでパチンコのこと、詳しいんだよ。おじさんは、すこし、怒りますよ！ このあたりまでくると、選手名だけのおもしろさで勝負してる。最初のうちは、名前て笑わせておいて、それでヒットを打つ、なんて作戦が使えるさうだけど。気分転換チームだにや。

HAMINGBARD

TEAM EDIT									
TEAM NAME					HAMINGBARD				
BA	NAME	LR	打	率	HR	打	率	HR	打
1	山田	1	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
2	佐藤	2	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
3	鈴木	3	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
4	高橋	4	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
5	田中	5	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
6	山本	6	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
7	佐々木	7	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
8	渡辺	8	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
9	中村	9	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
10	小林	10	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
PI	NAME	LR	SP	打	率 <td>HR</td> <td>打</td> <td>率<td>HR</td></td>	HR	打	率 <td>HR</td>	HR
1	山田	1	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
2	佐藤	2	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
3	鈴木	3	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
4	高橋	4	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
5	田中	5	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
6	山本	6	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
7	佐々木	7	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
8	渡辺	8	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
9	中村	9	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
10	小林	10	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000

ハミングバードっていつても、ソフトハウスのことじゃあなくて、浅香唯のレコードレールのことなんだ。Mマガ入りのプログラマーが、腕にのりをかけたチーム！典型的な、強打者製作パターン。3割9分9厘がゾロゾロと。足の速い選手を、たがいがいにおいて。これ、意外とすごいチームパターンだったりする。アイドルだけでも。

あー、やだやだ。やなチーム。完璧にチーム作りのパターンが決まっちゃったな。代打は最低レベルに合わせて、ピッチャーも1人は捨てる。それであとは、本塁打数と走力あたりの微調整。おもしろくはないけど、やはり勝てるチームにするにはこうなってしまうようだ。他の強力チームパターンは、ないだろうか？ 残念ながら、我々には見つけれぬ。

ASCIIS

TEAM EDIT									
TEAM NAME					ASCIIS				
BA	NAME	LR	H	R	H	R	H	R	RUN
1	山田	1	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
2	佐藤	2	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
3	鈴木	3	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
4	高橋	4	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
5	田中	5	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
6	山本	6	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
7	佐々木	7	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
8	渡辺	8	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
9	中村	9	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
10	小林	10	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
PI	NAME	LR	H	R	H	R	H	R	RUN
1	山田	1	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
2	佐藤	2	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
3	鈴木	3	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
4	高橋	4	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
5	田中	5	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
6	山本	6	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
7	佐々木	7	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
8	渡辺	8	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
9	中村	9	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
10	小林	10	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000

DOWN GAMES

TEAM EDIT									
TEAM NAME					DOWN GAMES				
BA	NAME	LR	打率	HR	打率	HR	打率	HR	打率
1	山田 さん	1	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
2	佐藤 さん	2	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
3	鈴木 さん	3	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
4	高橋 さん	4	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
5	田中 さん	5	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
6	山本 さん	6	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
7	佐々木 さん	7	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
8	渡辺 さん	8	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
9	中村 さん	9	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
10	小林 さん	10	0.000	0	0.000	0	0.000	0	0.000
			0.000	0.00	0.00	881			
PI	NAME	LR	SPD	打率	STH	打率	SPD	打率	STH
1	山田 さん	1	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
2	佐藤 さん	2	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
3	鈴木 さん	3	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
4	高橋 さん	4	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
5	田中 さん	5	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
6	山本 さん	6	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
7	佐々木 さん	7	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
8	渡辺 さん	8	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
9	中村 さん	9	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
10	小林 さん	10	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000

これも芸がないといえ、自分で言うのもなんだが、もうちょっと多彩なチーム作りをしてくれるヤツ、いなかたっけ？ いらない。うー。お題を決めて、それにそった名前付けパターンばかりだと、笑点の大喜利とかわらんじやないかよ。などと、怒りブンブンなんだけど、どうしてすぐ仕事とくつつけるのがあるって。日本人の働きぐせ、パターン思考、打ち破ってみてくれよなあ。

代打はいるのかしら

ここが意見のわかれ目。ピッチャー交替のとき用に、代打は必要か？ いろんな意見を例示しよう。「いらない。いっしょ。代打ついていてもなくても！」、「いや、1人か2人、ほしいところ。打率は低くてもいいから、ある程度足が早いヤツを作っておくと、強い」、「ボクは、しっかりした3割打者を、スターティングメンバーのほかに作る。ここぞという勝負の時に1本。成功したときが、たまらないから」。いろんな案があるけれども、あなたはどういう作戦を選びます？

その楽しみ方とその他

出席者

-
- A screenshot from the Konami Baseball game. The scene is a baseball field with a pitcher on the mound and a batter at home plate. The pitcher is wearing a dark uniform, and the batter is wearing a light blue uniform. The score is 1-0 in the 1st inning. The batter is Ichiro Suzuki (132) and the pitcher is Nishioka (301). The Konami logo is visible in the background.

やんぱり
やんぱちと
やんぱね!!

こゝにいそなり
激ペナ
 省略したのだ!

最強チームパターン 勝ちぬきトーナメント

さあ、キミも最強チームパターンを編み出して、このトーナメントに参加しよう。頭脳と勘と、ちょっとの運で、豪華賞品をもらおう。



個性あるチームを求めているのだ

せっかくチームエディット機能があるんだし、作ってみようぜ。それで、戦わせてみよう。他流試合だよ、他流試合。ということで、MSXマガジン主催、激ペナ勝ちぬきトーナメントの大開催だ〜。

このページにある、チームデータ入力用紙に、キミの作ったチームデータを記入して、Mマガ編集部まで送ってきてくれ。このページを切っちゃうのやだ、という人は、コピーでも取って、ほんで、送りなさい。読みやすい字で書いてちょうだいね。入力が、たいへんだから。

送られてきたチームは、抽選により、それぞれの対戦チームが選出されます。そして勝ったチームが、生き残っていくわけです。対戦はウォッチモードで行ないます。だから、かなり運もあるかもしれないけど。用紙への記入は、オーダー順に、あらかじめしておいてください。もし、チームの応募が何千通とかいうことになってしまったときは、もうしわけありませんが、その中から抽選により、トーナメントへ参加ということにさせていただきます。できるだけ、お送りいただいたチームすべてに試合をしてもらいたいのはヤマヤマなんです。ご了承ください。

締め切りは、1988年7月7日の七夕の日の消印まで有効とします。試合結果は、順次Mマガ誌上で発表していきます。あー、それからそうそう、賞品ですが、実はまだ正式決定はしておりませんが、MSX2マシン、ゲームソフトなどを予定してますので、燃えてくださっても結構ですよ。

こ
あ
て
ら
先
は

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
 スリーエフ南青山ビル
 (株)アスキー
 MSXマガジン編集部
 「激ペナ・パソコンパ
 トーナメント大会」係

キリトリ

お名前・チーム名

ご住所 〒

☎ ()

BATTER

名 前	打 席	打 率	本塁打数	走 力

PITCHER

名 前	投法	球速	防御率	スタミナ	C	S	F

未だかつてない浮遊感覚を満喫するコンバットシミュレーション

ヘルツオーク

マニアックなイメージがあったシミュレーションに、まったく新しい味付けをほどこした『ヘルツオーク』。リアルタイムに変化する戦況を的確に判断し、アクションしながら作戦を練ろう。今月はその必勝パターンを、キミだけにそっと教えちゃうよ。

■テクノソフト
MSX2
6,800円
(2DD)



基 礎 編

先月号の新作ソフトコーナーで紹介したヘルツオーク。ソフトが編集部にとどくなり、2~3人のゲーマーたちがドブプリとハマッてしまったという、いわくつきのものだ(ほんと、おかげで他の仕事がかどらないこと……)。

シミュレーション要素を持っていながら、操作が比較的簡単でとつきやすいのが、このソフトの魅力かな。始めのうちは戦略をあまり練らないでも、ランドアーマーでひたすら攻撃をしかけていれば、それなりに楽しめるものね。それにランドアーマーの動き方が

絶妙で、フワフワとした浮遊感覚を満喫できることも人気の的といえそう。

そんなヘルツオークをより一層楽しむために、今月はその攻略法を徹底解析する。まずはこのページの基礎編を読んで、ヘルツオークのイロハを覚えてね。ランドアーマー同士で戦うのもいいけど、自分の兵力を自在に操って戦闘を展開するのも楽しいぞ。日頃敬遠されがちなシミュレーションだけど、こんなゲームからトライしていけば、知らず知らずのうちにハマってしまうかもしれない。

ドーンと鳴った花火だキレイだな

ランドアーマーは兵器を運べるのを知っているかな? 動きのノロイ戦車を前線へ運んでいたり、また歩兵を運べばダメージを回復してくれたりもする。だけど悲しいかな、兵器を持っている状態だ

とハンドガンが使えない。つまり攻撃ができなくなっちゃうんだ。

けれどAAMキャリアー(早い話がミサイル車)は別。こいつを運んでいるときは、持っているだけのAAM(自動追尾ミサイル)を撃つことができるんだ。10発まるまる残っていれば、8方向に10発、ドーンと発射してくれるぞ。すべてのミサイルが敵のランドアーマーめがけて飛んでいくのは壮観! できるだけ接近してから使おうね。これはMSX2版だけの機能だ。

◆合計10発の自動追尾ミサイルを発射した直後。これから敵のランドアーマーめがけて、それぞれコースを変えて飛んでいくのだ。



ねらい目は敵が手いっぱいとき



◆兵器運搬中の敵は逃げまどうばかり。ちよっと卑怯かもしれないけど、後ろから追いかけていつてハンドガン撃ち込もう。戦いに情けは無用だ。

自分のランドアーマーが兵器を運んでいるとき、攻撃できないことは始めにもいったとおり。でもそれは敵にもいえることなんだ。つまり敵のランドアーマーが兵器を運搬しているときは、こちらに攻撃を仕掛けてこれない。そのときをねらって、ハンドガン撃ちまこう。兵器もろとも敵を破壊できるはずだ。まさに一挙兩得ってわけだね。

敵はランドアーマーを最優先で生産してくるから、こいつを壊せば壊すほど経済的にも苦しくなる。そのときに勝利へのチャンスだ。

AAMキャリアーはタンクで守れ!

うら若き女性の夜道のひとり歩きは危険だね。同じように、かよわき(?)AAMキャリアー(以下キャリアーと略)の単独行動も大変に危険なものなんだ。ランドアーマーに対するキャリアーは絶対的な威力を持つ兵器だけど、こゝ地上物に対しては無力な存在。敵のタンクや対戦車砲の攻撃にあっ

ては、ひとたまりもない。

だからキャリアーは、常にタンクといっしょに行動させること。装甲のかた〜い戦車で前面をガードして、その後ろにキャリアーを配備すれば鬼に金棒、私は貧乏っ

るしね。お互いが弱点をかばいあう、グッドコンビネーション。なんだ。



◆キャリアー3台につきタンクが6台。まわりをグルッととり囲むようにして配備されている。こんな隊列がベストみたいね。

敵を叩くには
自軍の戦力を
知らなくちゃね

ウェポンデータ大公開!

ソルジャー



●歩兵のことだ。耐久性はないけど、小さいからなかなか弾に当たらない。量産すればかなりの力を発揮してくれ



るし、特に対戦車砲に強い。ランドアーマーで運べば、ダメージを回復してくれるぞ。

サイドカー



●移動のスピードはナンバーワン。とにかく速いから、奇襲をかけたりにするにはもってこいだ。でも、耐久力はあまりないので、けっこう量産しとかないと、敵の歩兵部隊にあっていう間に全滅させられてしまうよ。このサイドカーに関しては、物量作戦でいこう。

タンク



●戦車のこと。装甲が厚くてきてるので耐久力もバツグンだし、攻撃力も大きい。敵基地に対しては、1台で最高15%セントものダメージを与えられるぞ。ただし、それなりに値段もはるから、しっかり稼がないとね。最前戦の切り込み隊長的なタノモシー存在だ。

アンチタンクガン



●対戦車砲のこと。あらかじめマップ上に設置され、その射程内に入った敵を狙い撃ちする。弾数も多く、少数の戦車隊などを苦もなく全滅させることも可能だ。けれども、もともと戦車を攻撃するために作られたものなので、歩兵部隊には弱い、数で勝負しよう。

AAMキャリアー



●簡単にいえばミサイル車のこと。AAM（自動追尾ミサイル）を10発搭載し、敵のランドアーマーをねらい撃つ。ヘアとなって行動するタンクなどを、背後から援護してくれる頼もしいやつだ。ただし、地上兵器に対する攻撃力はないから、単独行動は禁物だよ。

グランドスラム



●地中を突き進む核ミサイルだ。その破壊力は絶大で、たった1発で敵基地を破壊することができる。ただスピードが非常に遅いので、到達するまでに何十分も待たなければならない。次のページでくわしく紹介するけど、このグランドスラムの威力に頼りきった作戦もある。気長にプレイしたい人は、試してみてね。でも、モタモタしていると敵がグランドスラムを発射してくることもあるから、画面に出るメッセージに注意しよう。

敵基地周辺に対戦車砲の贈り物を

このゲームでは、時間がたてばたつほどお金が増えてくる。それは敵でも同じこと。いくら手近な敵を倒していても、ドンドン生産をくり返して新手が攻めてくるといわけ。時は金なりというように、いつまでもこんなことを繰り返してはいられないよね。青春は短いんだから、時間は有意義に使わなくっちゃ!



と、いうわけで、次から次へとあふれ出てくる敵兵器を少なくするための、とっておきの作戦を教えちゃおう。それが、「敵基地周辺に対戦車砲を設置しろ!」ということ。そうすれば、新たな敵が出てきた瞬間にズガン! なのだ。くさい臭いはもたらさず。

でも、安心するのは早いぞ。敵のランドアーマーが戻ってくれば、砲台はあっという間に壊されてしまう。だからスキを見つけたら、何度でも設置しにいこう。お金はかかるけど、効果は絶大だ。

●こんな感じで、マップの両側に対戦車砲を設置していこう。敵基地から出てきたタンクは、アツという間に血祭りに上げられるよ。

ランドアーマー



●このゲームの主人公メカ。空中を飛行でき、威力のあるハンドガンを持つ。また兵器を持って前線に運び込むなんてことも可能だ。他の兵器に比べて値段が高いの、大切にしよう。基地が破壊されるかランドアーマーが全滅すると、ゲームオーバーになっちゃうよ。

と、まあ、基本的なことを紹介してきたけど、まだ書ききれなかったことがあるので、ここでまとめて教えちゃおう。

まずひとつ目は、歩兵を活用しようということ。ランドアーマーが受けたダメージは歩兵を運搬すると回復するというのを、最大限に活用するのだ。そのための方法が体当たり。ハンドガンは使えないわけだけど、ランドアーマーごと敵にぶつかっていけば、かなりの破壊力を発揮する。もちろん

こちららダメージを受けるわけだけど、歩兵がいるからすぐに回復するというわけ。怖がらずに、ぜひ一度試してみよう。

ふたつ目は、敵歩兵に対しては対戦車砲は無効だということ。大量の歩兵が近づいてきたら、こちららも歩兵で応戦しよう。

そして最後が、敵のミサイルに対してはクルクルと円を描くように飛んでやり過ごすこと。一定時間が経過すれば、ミサイルは自動的に消滅するからね。

編 用 忘

さ〜て、前ページまででヘルツオークをプレイする上での基本事項は、しっかり覚えたかな？ ここからは応用編。これまで学んできたことを組み合わせて、より実践に役立つ戦い方を紹介するぞ。



●敵のランドアーマーに弾が命中したところ。ダメージが100パーセントになれば破壊できるぞ。攻撃の手をゆるめるんじゃない！

まだ基礎編を体に叩きこんでない人は、しっかりと復習しておいてね。頭で考えるより先に、手が出るようにしとかなないと、コンパクトシミュレーションはクリアできないんだ。

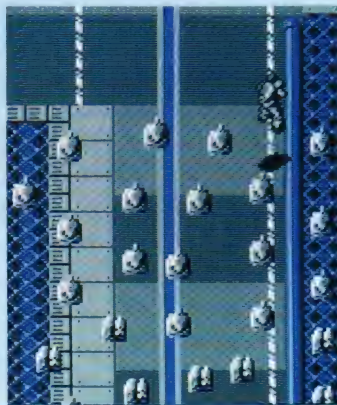
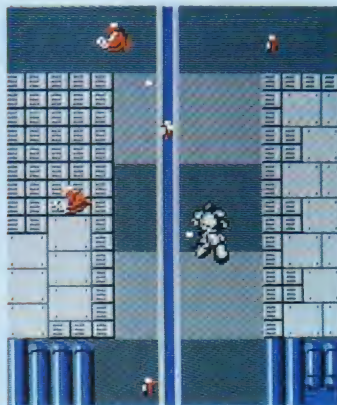
そんなこんなで、Mマガ編集部のがーマーたちが仕事する暇も惜しんで(?)あみだしたサンプルは全部で3種類。もちろん、この他にも必勝法はたくさんあるはずだから、みんな張り切ってプレイしてね。サンプルはあくまでも参考として、キミの性格に合った作戦を考えだせば、ヘルツオークがより一層楽しくなるぞ。

また、ちょっとした役立ち情報や、敵前線基地制圧の喜びの瞬間もスクープした。これを励みに、激しい戦闘を戦い抜くんだ。

数は力なり パターン

この戦法は比較的初心者向き。数と力で押して押して押しまくるという、小錦のハリ手にもまさる戦い方なのだ。やり方は簡単で、とにかく必死になってお金をためること。前にも書いたように、このゲームは時間とともにお金は増

えていくけど、それは敵も同じ。時間とともに戦力を増強してしまうのだ。だから、積極的に敵を撃破していこう。敵の兵器を破壊すればボーナスとしてお金が増えるので、一石二鳥ってわけだ。ただ敵のランドアーマーやAAM



レーダーを活用して待ち伏せしろ



敵のランドアーマーを簡単に破壊する方法を教えちゃおう。まず画面上部のレーダーをじっと見ると、点滅しない点が見つかるはず。これがお互いのアーマーの位置だ。で、敵はよく兵器を運搬して味方の前線基地近くに飛んでくるから、レーダーを参考に敵の飛行線上に味方のアーマーを配備しよう。あとは画面の上の方で、ひたすらハンドガン撃つだけ。あわれ敵は待ち伏せしてるとも気づかず、勝手に突っ込んできて自滅するという具合。どう、簡単でしょ？ 試してみてください。

前線基地を占領したぞ

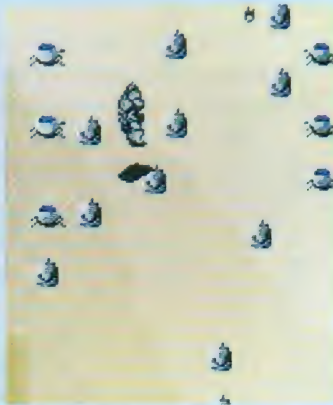
長い長い戦いの末、見事、敵基地に100パーセントのダメージを与えるか、ランドアーマーをすべて撃破すると、敵の基地が爆発する。やったー！ 苦労して戦ってきた甲斐があるってものだ。これで、疲れ切った兵士たちにも休息が……なんて思っていたら、あまいぜ。今はまだ前線基地のひとつをつぶしただけ。まだまだ敵本拠地への道のりは遠いのだ。もう一度気を引きしめ直して、次の戦いに挑もう(戦争って不毛なのね)。また、前線基地を占領したとき残っていた兵器は半額で、買い取ってもら

える。これは次の戦いでの貴重な資金源となるから、兵器は使い捨てなんて思わずに、大切に使うな。兵器を笑う(?)者は、兵器に泣くのだ。

WINNER	PLAYER SIDE
	REMAINS
	× 6 = 30
	× 14 = 1950
	× 10 = 90
	× 8 = 90
	× 10 = 1000
	× 2 = 500
	TOTAL 2510
	LOST A BASE
	MONEY 5330
	ARMOR 95% 0% BASE 0% 57% 100%

キャリアーからの攻撃を受けると、ダメージが増えてくるから注意してね。これが100パーセントになる前に、自軍のエリアに戻って歩兵を5人ほど生産しよう。前にも書いたように、ランドアーマーは歩兵を運搬していると、自動的にダメージが回復するぞ。

そして、お金が3,000〜4,000以上になったら、いよいよ作戦決行。買えるだけ兵器を買い込もう。コツとしては、タンク20台に対してAAMキャリアー5台くらいの割合で援護を入れるといい。兵器全体の台数制限は50台だから、お金がつづく限り増強しようね。中途半端はよくないぞ。そしてランドアーマーは、タンクたちの先頭に位置して援護にまわる。あとはひたすら力で押しまくるのだ〜！ 勝利はもう、目の前だぞ！



●作戦遂行の順番としては、まず敵兵器をひたすらやっつけて(左の写真)、ためたお金でタンクとキャリアーを大量に生産し(中央)、ランドアーマーが先導して敵基地に突っ込む(右)、という具合。ただこれは1〜2面では有効だけど、地形が複雑で障害物が多い中盤戦からは通用しなくなる。また最後にお金が残らないので、中級者以上にはオススメできないよ。

守りの家康パターン



鳴かぬなら、鳴くまでまつとーやユミの歌が好き、といえば徳川家康だよ。この戦法も彼の戦い方のように、守って守って歯ぐきから血が出るまで守りきる！というものだ。これをマスターしないと、全面クリアは難しいぞ。ゲームが始まってランドアーマーが基地から出てきたら、すぐさ

まグランドスラムを発射しよう。1～3面なら2発もあれば十分だけど、4面以降になると敵もバンバン迎撃してくるから、4～6発くらいは用意しておきたいね。グランドスラム同士がはち合わせすると、画面全体が揺れて、お互い

に消滅してしまうぞ。

次にやることは、自分の基地周辺に対戦車砲をズラリと設置すること。マップの両側に縦長に並べると効果的だ。そうこうしている間に、敵はどんどん兵器を送り込んでくるはず。だからといってあせらないで、敵が目前にくるまでじっくり待とう。ここが「守りの家康」と呼ばれるゆえんだ。そして敵が姿をあらわしたら、一挙に買えるだけの歩兵を送り出す。「人は城、人は石垣」とどこかの偉い人もいってたけど、兵器の質より量で守りきるので。

■まずはグランドスラムを買って（左の写真）、対戦車砲を設置し（中央）、敵が近づいてきたら歩兵を送り出す（右）。坦克を買ったりしないので、お金がかからない省エネ戦法だ。でも、グランドスラムが敵の基地につくまでやたらと時間がかかるし、途中で迎撃されようものなら最初からやり直さなければならぬ。まさに忍耐との戦いというわけだ。

この作戦はどんな状況下においても大変有効なので、ある程度ゲームに慣れてきたら、ぜひとも多用してみよう。ヘルツォークでは序盤戦でお金をためておかないと、終盤戦にいった大変ツラくなるから、あまりお金をつかわないこの作戦はとっても有効なのだ。

まいど～宅急便で～すパターン

ヘルツォークをやり込むとわかるけど、中盤戦以降は敵の戦力が強くなって、なかなか勝負がつかなくなる。家康パターンで戦えば確実なんだけど、9面も戦うには時間がかかりすぎる。いくら気の長い人でも、イライラしてきちゃ

うね。そこで、中級者以上の人にオススメなのが、この戦法だ！

最初に基地のまわりにまんべんなく対戦車砲を設置しよう。守りのかためておけば、遠出をしても安心だからね。そして坦克を1台生産する。これをランドアーマーで、敵基地直前まで運ぶというわけだ。ただ忘れちゃいけないのが、自分の基地を出発する前に、歩兵を買えるだけ買っておくこと。

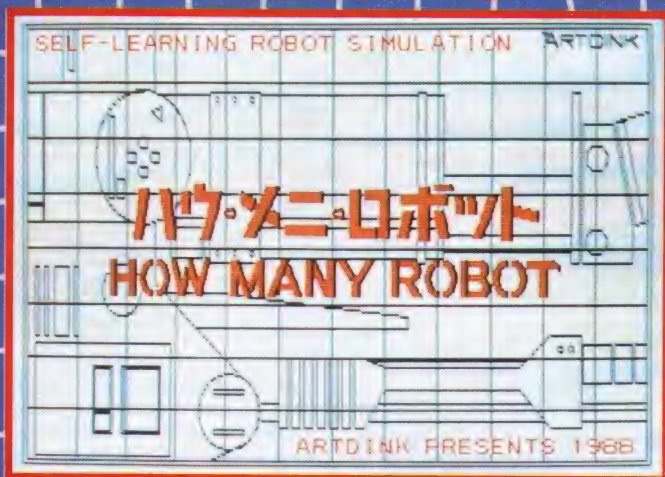
歩兵は足が遅いので、基地の守りに最適なのだ。

また、坦克を運ぶときに注意してほしいのは、ランドアーマーがキャリアー以外の兵器を持っているときは、いっさい攻撃ができないこと。だから敵が近づいてきたら、ひたすら逃げようね。逃げて逃げて逃げまくって敵基地まで到達したら、マップのぎりぎり上までいって坦克を置こう。そのとき、敵の対戦車砲が設置されていたら必ず破壊すること。

こうして坦克が敵基地に入ると、15パーセントのダメージを与えることができる。つまり7台の坦克を運べれば、それだけで基地を破壊できるわけだ。なかなかいいよな、こんなの。

■まずは基地のまわりに対戦車砲を設置、守りのかためるわけだ（左上の写真）。さらに歩兵を出動させて（左）、敵基地目前まで坦克を運ぶ（右）。ランドアーマーのダメージが増えたら、歩兵を運んで回復させよう。また、敵基地周辺が兵器だらけになってきたら要注意。しばらくして兵器が移動するまで待てよう。上級者向けの戦法だから慎重にね。

新しいタイプのゲームである 不思議な印象



自己学習型ロボットシミュレーションゲームという副題がついている。「ハウ・メニ・ロボット」は、今までにはないタイプのシミュレーションゲームだ。なんか、こどもを育ててる感じのするよな。

■アーケード
MSX2
7,800円(2000)



★これが基本となるゲーム画面である。

鏡の国を救うために……!?

ボンと、ある日、1台のロボットがキミの元に届く。

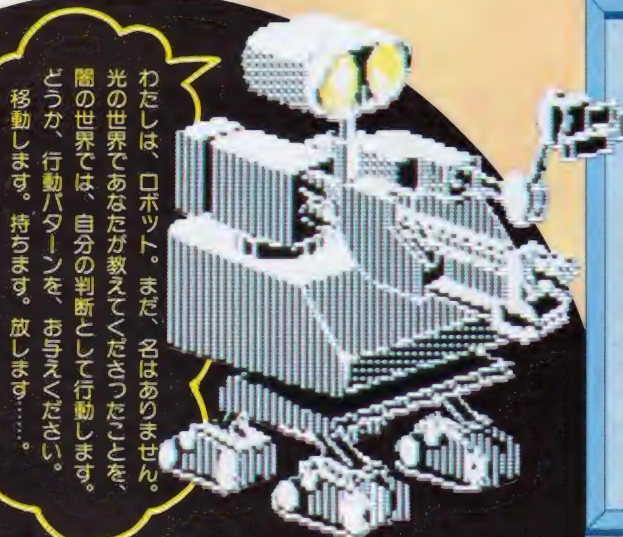
「あなたにこのロボットをお届けします。唯一、このロボットだけが「鏡の国」というミステリアスな世界に行くことができます。そして、今、その不思議な国に時限爆弾が仕掛けられ、破壊されようとしています。ぜひ、このロボットを使って時間内に時限爆弾を取りはずしてください。ファンタスティックな鏡の国を救うために……」こんなメモが、入っていた。

ゲームは、このような設定で導入される。鏡の国と聞けば、すぐアリスを思い出してしまう。そんなメルヘンチックな情緒も確かに持ち合わせているような気もする。

届けられたロボットの頭の中はカラッポだった。が、ただし、学習機能は持っているようなので、人間が操作する動きのパターンを覚え、ほっておいても、自分の意志で動いてくれる、らしい。またこのロボットは、光を動力源にしているそうだ。光が当たっている

間は人間がコントロール可能であるが、光が当たっていないエリアに入り込んでしまうと、人間のコントロールは効かなくなり、それまで覚えた行動記憶に準じて、自分で動くようになる。で、ロボットのなすべきことは、マップ上にある赤い時限爆弾を、爆弾処理装置に収納すること。マジックハンドのような手が2本あり、それでフロアに置いてあるいろんな物を取り、移動し、他の場所へ再設置することができる。その物を持って、再設置して、という行動パターンも、右手、左手、別々に記憶することが可能なのだ――。

おわかりいただけたであろうか、このゲームの形態が。ロボットマウスのシステムを拡張したゲーム、と言えるかもしれない。あるいは、イルカや犬などを目的を持って調教し訓練してひとつの結論を導き出すようなゲーム、と言えいいのか？ 育てて、そして、手を離して、そしてドキドキしながらその行動を見守り、そしてまた自分の手に戻ってきて、また育てる。見込に比べるものがないので、いい説明のしようがないのだが、はて、おわかりいただけたかな？



わたしは、ロボット。まだ、名はありません。光の世界であなたが教えてくださったことを、闇の世界では、自分の判断として行動します。どうか、行動パターンを、お伝えください。移動します。持ちます。放します……。

ゲームとしての枠組み



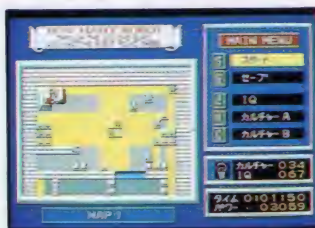
★光の当たらない部分では、コントロールできない。プレイしている人間は、ただ見ているだけ。この場面では、それまでの学習の成果が発揮されるわけ。ただ、闇の部分においても、行動パターンがループしたときに1回のみ、1回だけ命令ができる。



★時間切れでゲームオーバー。そんなにのんびりとはゲームができないということだ。また、もう1つ、ゲームオーバーの要因がある。それはパワー。移動したり、移動してなくても闇の部分にいる場合は、エネルギーは減る一方。0で終了となる。

ランプとバッテリーがカギ

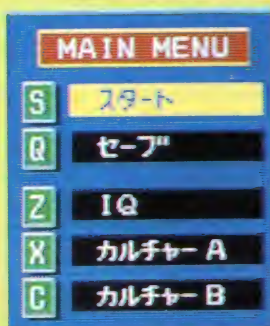
ロボットのエネルギー源となる光は、マップ内のランプから発せられるもの。床の黄色い部分が、光の当たっているところだ。グレーの部分、光の当たっていないところ。そのグレーの部分では、人間のコントロールは基本的には不可能。光の当たっていない部分にいたときに、このゲームのスリルとサスペンス！の要素。今まで操作したパターンを記憶しているロボットが、どのように、その暗闇をぬけるか？あるいは、ランプに灯を点して、再び人間の操作の手の内に戻ってくるか？ランプは、バッテリーとくっつけて床に置くと、点灯するのだが、あと、リフレクターと呼ばれる反射鏡が点在し、それを有効に利用すると、光を何回も反射させて、壁に仕切られたエリアへも光を届けることが可能になる。ゲームの構成要素の重要な部分だ。



★無事セット完了で、ゲームクリアーだ。

舞台である鏡の国、つまりマップは全部で9つ用意されていて、だんだんとむずかしくなっている。うーむ、記事を書くには、むずかしいゲームだな。シューティングゲーム、あるいはRPGなら、ある程度の読み手の予備知識を前提に切り込んでいけるのだが、このハウ・メニ・ロボットに関しては、これほどの前置きを介さないと、これから先の解析へと続かないのである。逆手に取っていえば、それだけ前例の少ない、独創的なソフトということになるわけだが。百聞は一験にしかずソフトだ。

M E N U の 説 明



Q

ゲームの途中で⑩のキーを押すと、ファイルモードセレクト画面になる。そこで、ターゲットエリアを選択すれば、3つまで途中経過がセーブできる。

S

⑨のキーでゲームスタート。押した瞬間から、タイムのカウントダウンが始まる。ゲームの中断はESCキー。再スタートは、まだこの⑨である。

C

カルチャーBをクリアするためのキー。カルチャーBとは、行き止まりの部分を記憶するためのメモリアrea。ロボットは、一度通った迷路のうち、行き止まりの通路を記憶し、二度目からは、自らそこへ入らなくなるのだ。ロボットを自動的に行き止まり部分に入れないときは、⑩のキー。

X

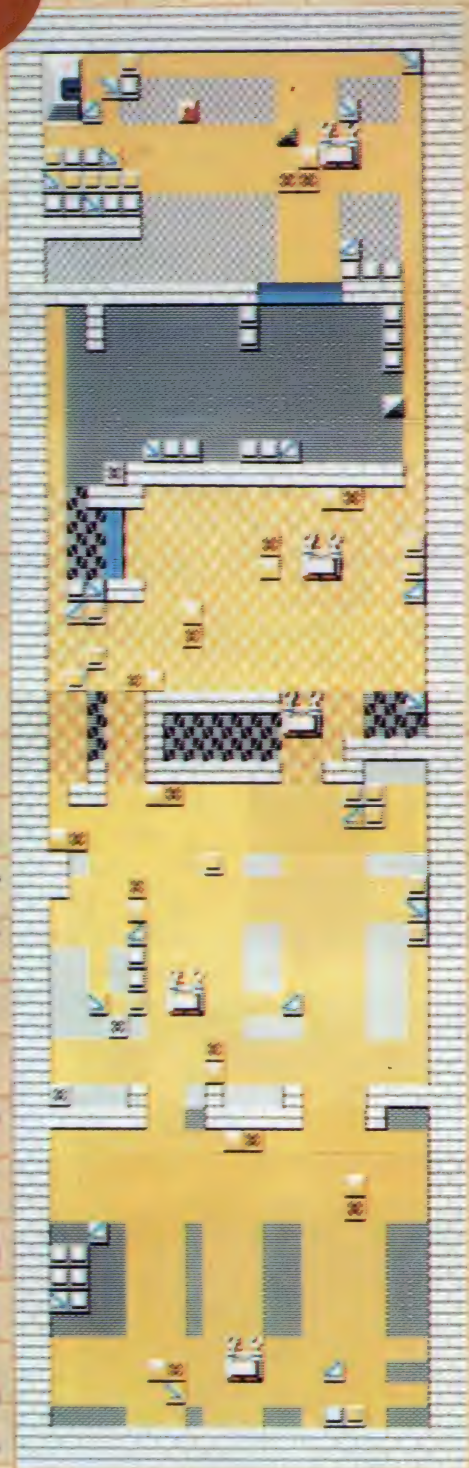
カルチャーAのクリアボタン。カルチャーAとは、一連の行動を記憶する部分だ。たとえば、左手にバッテリーを持たせて進み、ランプの横に設置して光を点灯させたいように操作すると、以降、同様のシチュエーションであれば、ロボットは自動的にその操作を行なうようになるわけだ。

Z

①QをクリアするのにZを用いる。①Qとは、基本動作の記憶番を指す。基本動作は、①右手に物を持っている、②左手に物を持っている、③両手に物を持っている、④何も持っていない、という4つに分類され、記憶されていく。過去にどのように操作されたかを思い出して行動するわけ。

MAP 1

マップ1は練習用。ここでゲームを知るわけ



簡単である。といっても、最初の3～4回のトライでは、何をしたらいいかわからないかもしれないが。ロボットに学習を施すことと同時に、最初のマップで、人間がゲーム上で何をすべきかを、ここで学習する。

ゲームの進行を追ってみる

このゲームをスタートした時点から、シミュレートしてみよう。

さあ、ゲームが始まった。まず、認識しなければいけないところは、光の当たっているところと、いないところ。黄色い部分とグレーの部分のことだ。黄色い部分の上では、人間の操作の通りにロボットは活躍する。その自由になる状態では、学習させるわけである。

次に、黄色い部分を作り出してくれるライトとバッテリー。先にも書いたが、これは2個1組で、隣り合わせて設置しないと光を発しない。注意すべき点は、さりげなく、この1組の1個でも取ってしまえば、その部分の光はなくなり、ヘタをすると闇の部分にロボットがボツンと取り残されるは



お荷物持ってトコトコ。かわいい。

めになる場合があるということ。その闇の部分小さな面積で、ちょっと動けばまた黄色いエリアに戻れるというのであれば、すぐコントロールできるようになるわけだから安心できるが、誤って広いグレーのエリアの中央で……になってしまうと、かなりのロスが生じることになり、ヘタをすると、そこでゲームオーバーにもなりかねないわけだ。

そういったことを考えながら、まずライトとバッテリーの持ち運びについて教えてみよう。当初は1組をセットで移動させることで、マップクリアを目指せる。

消えてもコントロールを失わないような場所の1セットを持ってみる。移動して、1セットを設置する。そしてまた持ち上げて、移動し、設置する。光源のないところに光を放つ。そして先に進んで、また1セットを運び、闇の部分に光を与える、そして——の繰り返しだが、基本であると思う。

パズル的な要素が多分にある。どの光源1セットを取れば、大勢

こういうところが1



ロボットは、全面に光が当たっていないくても、写真のように、半分だけの状態でも、コントロールできるのだ。この、半分光作戦はあとで必ず使わなければならない。リフレクターからの一条の光をたよりに、先のエリアにまで進んでいく、というような設定が登場してくる。この要素がないととてもじゃないが、解けません。

に影響を与えないか。リフレクターを利用して、光を回し込めるか。また、細い通路を通るときなどは、何回か物も持ち替えて、どっちの手に持って、どっちに回転しながら通路に突入していかないと、結局ライトとバッテリーは隣り合わせることができない、というような場面が後々出てくるのだ。倉庫番的な考え方を強いられる場合があるわけだ。

さて、ミラーのところにきた。ここがひとつの山場と言える。

マップ中の青い帯状のものが、ミラー。このミラーは、ロボットだけしか通してくれないのである。物を持っていると、通れない。そ

してミラーの向こうはたいいてい、グレーの部分となっている場合が多い。ここで、学習の結果が見られるわけなのだ。

ミラーから先の部分で、はたしてロボットはライトとバッテリーをセットにして設置することができるのか？ あるいは、それより先の光のある場所まで、たどり着けるであろうか？ このあたりにこのゲームのバクチっぽい醍醐味を感じるのである。ことばは少々悪いんだけど。モロシ・ダンの「ミクラス！ たのむぞ！」的なノリなのである。今までの学習成果を見せてくれー、と念じながら、操作不可能の空間に送り出

こういうところが3

グレーの部分に光源セットを置く。最初のうちは、どう置くと光がどう広がるか、というのがわかりにくいので、試しにいろんなところに設置して、その様子を見てみよう。リフレクターは、90度の角度で光を反射してくれるが、光を反射させている状態では移動できない。闇の状態でのみ、移動および設置が可能ということだ。リフレクトのパターンも覚えておこう。



こういうところが4

グレーの部分にいつてしまうと、コントロールできない。ちゃんと動いてくれよ、教えてだろ！ と言いたくなる。なかなか、思うように動いてくれないものだが。それは世の中といっしょ。ロボットが同じ動作の繰り返しを続けたとき、ピヨツと上を向いて、指示をくださいというときがある。そのとき、1動作分だけコントロールできる。それでなんとかなれば、ラッキーだ。



物を持って通れないミラー。コントロールの結果、学習状態を、ここから先で試めずわけだ。必要な行動は、きちんと記憶されているか？ 必要であれば、一度記憶をクリアーして、再びパターンを覚え込ませる。ロボットが自動的にライトとバッテリーをセットしてくれたりなんかしたら、思わず涙しちゃうのである。

こういうところが5



さて、いよいよ、時限爆弾を爆弾処理装置へセット。先にも、どこかで触れたが、ここでプロックパズルを解かなければならないことがある。ゲームの道中の途中でも、あるんだけど。なんとかリフレクターを有効利用して、爆弾処理装置の近辺は、明かるくしておいてやったほうがいいみたい。そうじゃないと、苦労するぞ。

してやる。そこには、かなりの運というものも含まれるが。はっきり言って。

学習結果のおかげか、偶然に黄色い部分に乗り上げるかして、コントロールが戻ると、そこでパワーを回復した後に、次にどう行動すればよいかを、いろんな物の位置と相談しながら、作戦を立てていく。そして、最後の場面。

爆弾処理装置に、時限爆弾をセットする段になって、またいささかパズルとなる。じゃま物を移動させて道を作り、どちらの手に爆弾を持って突入するか。必ずしも、その黄色いエリアの状況は恵まれていないかもしれない。時間は迫る。リフレクターを上手に利用してコントロール可能な「道」を作るか、運を天にまかせて、いやいや、きちんとその場で学習させてやって、爆弾を処理するのだ！

マップの1、2ぐらいまでは、このような大ざっぱな進行で、ゲ



★これをあそこにやり右手で持って……。

ームはクリアできる。しかし、もっとマップが複雑になるに従って、さらに緻密な行動を取り、学習結果を有用なものにしていかなければ、ゲームは終わらない。こちらがいいかげんにやっているのと、ただの偶然に解けちゃったうれしなソフト、になってしまう。

学習、パズル、そしてギャンブル性、それらが複雑にからみ合っているシミュレーション。本来、ギャンブル性という要素は謳ってはいけないのだろうが（ちゃんと学習させてやれば、ギャンブル性は下がるはずだから）、それが楽しみという見方もできると思う。

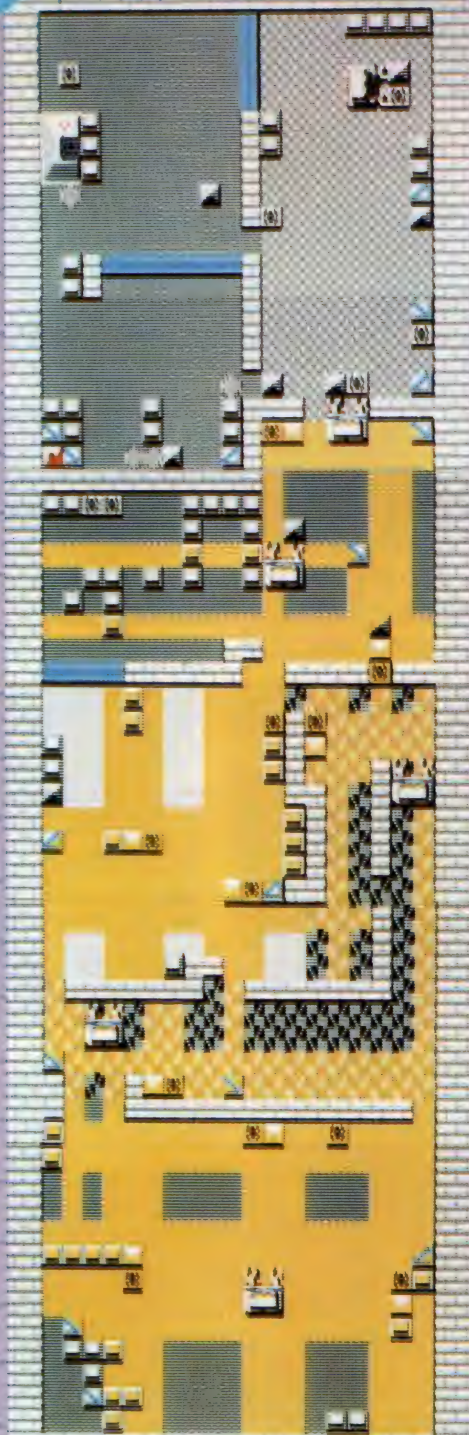
結論として申し上げたい

おもしろいと思った。遊ぶ側の人間の行動——つまりは性格で猫の目のようにゲーム性に変化していく。1度、おもしろ味を覚えると、ハマってしまうのかもしれない。ただ、時間と余裕がないとできないゲームかもしれないが。学習した結果とし

ての結論と、偶然性の結論と境は、もっともっと遊び込まないとわからないのかもしれないが、人間のこのハウ・メニ・ロボットに対する経験値が低くても、低いなりの楽しみは与えてくれる。まあ、いささかマニアックなところは、否めないけど。

MAP 2

偶然性にたより過ぎるよう、結末は遠いぞ



細い長い通路。ミラーもいくつか。このマップでのポイントは、黄色い通路をいかにして作るか。壁の切れ目から光を通す、じゃまな物を上手に排除する、など、パズル的要素がかなり。きっちりと解いてみよう。



シリアスか それともギャグか 1粒で2度おいしい!?

■日本テレネット MSX2 6,800円(2DD)

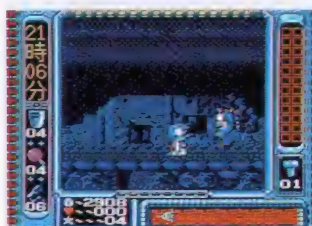
今より、はるかに遠い時間と空間の果て、1つの邪悪な生命体が生み出された……。それが「SA・ZI・RI」である。と、ストーリーはシリアスそのもの! しかし、プレイしてみるとギャグが満載なのだ。それでは、いざ解析!!

『SA・ZI・RI』ふたたび……

キミは主人公“アーク”。ちょっとイカした好青年だ。キミは8つに分裂した重磁力幽閉シャトルのアイテムを集めて補修し、ふたたび『SA・ZI・RI』の源核を封印し、処理しなければならない。そのためには1ステージにつき必要数のジョイントをすべて手に入れ、各惑星お

よび空間内のボスを倒し、アイテムを奪還して修理するのだ。しかし、各アイテムには自爆装置がすでにカウントダウンしており、一定時間内にクリアしなければならない。

というような難しいストーリーで展開するこのゲーム、要するに

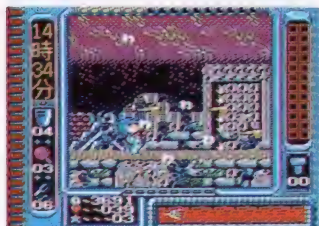


■あちゃー、ゲームオーバーなのです

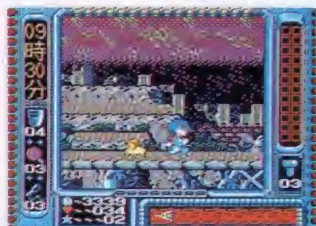
いろんなアイテムを取りながら、時間内にステージのボスをやっつけなければいいのだ。しかし、ただアイテムを取りゃーいいってわけではない。各ステージには、ボスとの対決に必要なメッセージが隠されており、それを入手しないとボスには会えず、ステージの初めに戻されるのだ。

しかも、そう簡単にクリアできるわけじゃない。各ステージには、醜い(カワイイ?)敵がうじゃうじゃ、キミを待ち受けている。

ステージはビジュアルシーンを境に前半と後半に分かれている。タイムリミットまでに後半にいるボスを倒すと次のステージに行けるようになるわけなのだ。



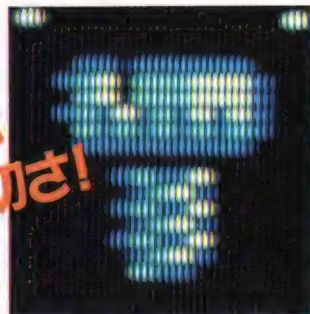
■敵をやっつけると、レベルも上がるぜ。



■このネスミはアイテムを取るぞ!!

これが
大切さ!

■ジョイント・ビス。これを全部集めなさい!!



おもな登場人物

このゲームに登場するおもな人物は3人だ。それぞれゲーム中では重要な立場だ。もちろん、ゲームをクリアするには彼らの協力も必要となるのだ。

アーク・ジェスライヴァー

年齢、出身ともに不詳。“Vナンバー”と呼ばれる『連邦特務部隊ESPライセンス』(科特隊みたい)のナンバーV7であった。SA・ZI・RIを倒せる能力を持つ、唯一のエスパーなのである。カッコイイ。



■これがキミですよ。カッコイイね。

エルロード・メイリアン

正統王族『エルロード』の第一王女。戦争当時、Vナンバーの守護下であり、アークにガードされていた。戦後は銀河政府の平和の象徴として信望を集め、戦争災害星を視察、復興に協力している。



■いわゆる“お嬢さま”タイプですね。

ウォルティルリーマ

元Vナンバーでアークの同僚だった。戦争中は、ミッション・パートナーとしてアークとともに数多くの任務にたずさわっていた。しかし、Vナンバー解散後、行方不明となってしまった。



■すると彼女は“おてんば娘”タイプ。

SA・ZI・RIとは

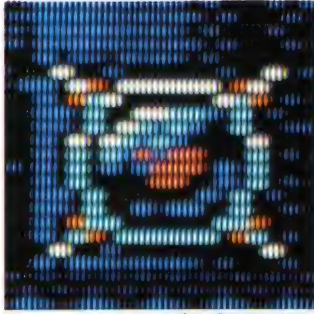
他生命の脳内にある、最高の恐怖記憶を実体化する“超恐変異生命体”。物質、動物、現象を問わずに変身、増殖し本物と同等の能力を持つ、宇宙史上最悪の生命体。なんて書いても難しくわかんないでしょ? とにかくこいつが一番悪いヤツなのだ。んー、もうバカ

アイテム紹介

それではアイテム紹介だ、といってもあまり種類がないので、それらがどんな役割をもつのか、すぐわかるよね。

フォース・ユニット

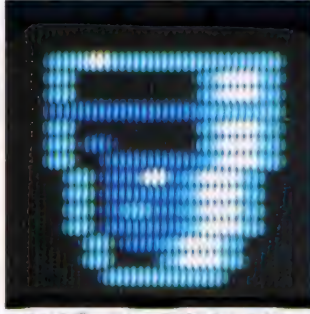
転送システムなどに設置されている、ザップ・バリアをエスケープできる。取らないとダメだぞ。



★これが落ちてたら、違和感あるよね。

ウォーター・ユニット

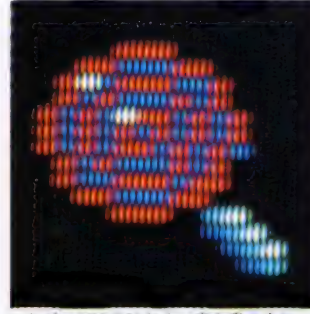
パワーボイスの発射効率をよくする。発声をよくするってことは、これはうがい薬なのかな。うーむ。



★外から帰ったら、うがいをしようね。

ドロップ・ユニット

サイキックボイスをランクアップさせる。持っている個数でバリエーションが決定されるのだ。



★うがいだけではなく、歯も磨こうね。

マイク・ユニット

サイキックボイスをパワーアップさせる。ということは、敵に与えるダメージが大きくなるわけね。



★バリアが咲いた(マイク真木ですね)。

サイキックボイスだあー!!

プレイヤーの最大の武器は、なんてったってサイキックボイス。これがパワーアップする過程を紹介しちゃうぜ。



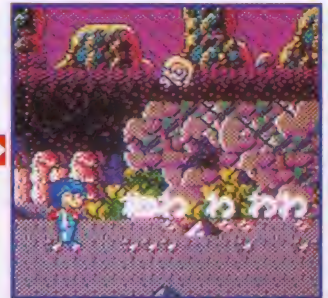
★ドロップ・ユニットを持ってないとき、"わ"が勢いよく飛んでいくのですね。



★これが1個取ったとき。縦に並んで飛ぶ"わ"が、なかなか壮観ですね。ねっ！



★で、3個取るとこうなる。4方向に碎け散って飛ぶぞ。ツカえますよ、コレ



★5個取ると、"わ"がゆっくりと飛んでいきます。何個も出せるので大助かりさ。

強い敵とはRPGモードでっ!

強い敵が大勢で攻めてきたとき、ヒットポイントがあまり多くないときは、RPGモードにもつれこめ。

このモードに入ると、みる、たか、おだてる、たたかうの4つのコマンドが現われ、敵から情報を

入手したりできるぞ。おまけに、ここで戦うと、ダメージの減りも少ないのだ。使うしかないよね!



★軽快なBGMのなかで、敵とのやりとりが行なわれる。なんか情報教えてよお!



★これでもくえい! と敵に攻撃を仕掛けたところ。ポーズが決まってるね



★敵がダメージをくらうと、第2の姿が現われる。その姿が大変いんですよ

まー
オチャメ!

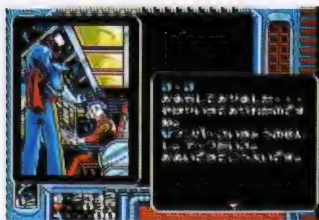
ヒットポイントが残らずに
なったら、ゴエモンしよう。プレ
イヤーが気持ち良さそにお風呂
に入り、ヒットポイント回復だ。



★あ、極楽極楽、リフレッシュだ。

まずはステージ1からいってみようかー!

ではステージ1からいってみようかあ!! どのゲームでもステー



前半と後半の間には、このようなビジュアルシーンがあるんですよ。



■暗いよ、寒いよー!!
あ、ジョイント・ビスだ!!

ジ1は楽チンなもの。このゲームだってそうなのだ。敵もそれほど強くないし、取らなきゃならないジョイント・ビスも4つだし、こんなもん、目をつぶったってクリアしちゃうもんねえ(太うそ™)。それではテクテクと話を進めていきましょうね。テクテク……。

まず、プレイヤーのレベルを上げよう。レベルはボイス(サイキッ



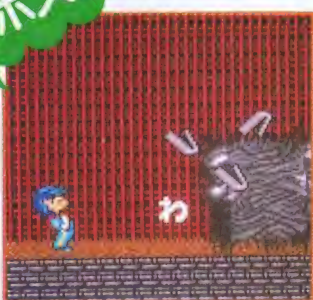
■びやー!! エイリアンだ。でも、下は安全です。フー。

クボイス、パワーボイス)のパワーアップに関係するので、敵から逃げてばかりいないで、バンバン倒しまくろう。あと、サイキックボイスが強力だからといったって、時と場合によってパワーボイスとサイキックボイスの使い分けをしなければならぬ。なぜって? いい質問だ。それはね、サイキックボイスを発射するには少し時間がかかるんだ。"ボイス"っていても超能力だから、ある程度のマインドコントロールが必要なのだ。その間にドカーンとやられてしまうこともしばしばなので、敵の行動パターンに合わせた攻撃

が大切だ。そこんとこ、よろしく。

ポイントとしては、後半の4個目のジョイント・ビスの近くにメッセージがある。また、ボスに会えるのは、朝になるあたりかな、きっと。

It'sボス!



■ギャー、ウニャウニャしてて、気持ちワルイ!! こんな敵はサイキックボイスを連発してやっつけちゃえ。わわわ!

ステージ1の敵なのだ!

ほら、よく見てごらん。いろんな敵がいるね。この中には、情報を教えてくれる敵もいれば、アイテムを盗んじゃうやつもいるのよ。

恐怖! ドテラ男オチャー

■コイツはいつぱい最初に登場します。顔はちょっとブサイクだけど、ドテラを着ているところがポイント高いですね(どこが!)。まー、弱いですね。初めだから。小手調べってどこでしょうか。



謎の中国魔人 山口シビック卓也(25歳)

■いかにも中国人、ていうツラがまえですね。典型的な中国人ってカンジですね。でもコイツの名前、スゴいよね。笑っちゃうよね(失礼!)。夜に多く出没するみたいですよ。まーエッチね。



超人絵入庵ミーガー

■"絵入庵"と書いてエイリアンと読ませるところが泣かせます。こいつは空中をバタバタと飛んでいくのでパワーボイスでやっつけ、レベルを上げよう。ぶつかるとアイテムを取られちゃうので注意。



超合金合体ロボアマゾネス3

■個人的な話で恐縮ですが、子供の頃、親に超合金のロボットを買ってもらい、砂場で遊んだものでした。友達とワーワー言いながらだんだんエキサイトして、腕がはずれたりして、ケンカしたよなあ。



ブロッケン首

■ステージ1では唯一シンプルな名前です。コイツはふらふらあとカーブを描きながら列を組んで飛んできます。ゴエモンする場合、この敵でするといいみたいね。あ、そうそう、RPGモードはダメだよ。



マジック・リアカードボン=ヨロシク

■これって、ナカナカめぬけな装してるよね。顔は真剣そのもの(?)なのに、下半身のリアカードのアンバランスさがい趣味出してるよね。ちなみにコイツも夜が好きみたい。なぜなんだろうね。



史上最強のわけのわからん奴、ベリの兄

■後で"ベリの弟"がいるけど、コイツがその兄だ。でも弟のほうが数倍デカイんだよね。いーねー、いーねー、たまらないねー。でも、タカをくってちゃ危険だ。アイテムを盗んじゃうんだぜ、コイツ。



キャンペーン・マスコットゴン太君

■きゃー、ゴン太君だー! 今でも"できるかな"はよく見るんだけど、相変わらずノッポさんは若いしね。あのゴン太君の"ゴホゴホ"としゃべるのがたまらないのだ。こいつもRPGモードはダメだよ。



史上最強のややこしい奴、ベリの弟

■で、こいつがベリの弟だ。兄よりもデカイぜ。おまけに体当たりもキビシヘゼ。兄よりもデキがいぜ、コイツ! なんか変な色のフリンゴみたいだけど、よく見ると、けっこう醜いよね。



そふとらべんだータケる

■ロマンチックな名前だね。なんか気弱そう。久しぶりにマトモな敵みたいだ。おまけに重要なヒントも教えてくれるのだ。コイツも夜に多く出没するみたいだ。辺りが暗いと攻撃に有利だからかな?



レッドコメットかもものはしX

■この敵もカワイイね。よくぬいぐるみで売ってそう。名前がハードだけど、"X"っていうのがイカれて、いや、イカしてるよね。でも"レッドコメット"って何の意味なんだろうね。うーむ……。



やれいけそれいけステージ2なのだー!

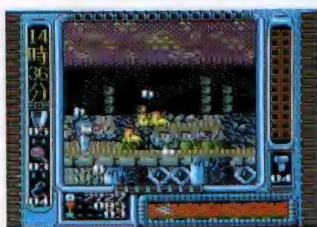
さー、勢いに乗ってステージ2も行ってみよー!! ま、ちょっとマジメにこのステージについての説明をしよう。いざいざ!!

このステージでは、ジョイント・ビスが昼間は見逃しやすい位置にあるので気をつけよう。前半、後半ともに5つなので、ビスの数に注意しながら進んでいくといいね。

あと、後ろから迫ってくる黄色いネズミ(チューチューマウス)は



■なんかケツタイな敵! かかりたくないなあ。



■あ、アイテムを奪ってしまうので有名なチューチューマウスだ! それ逃げる。

プレイヤーが1個1個いていねいに取ったアイテムを盗んでしまうので、走ってふり切ってしまう。

そして後半だ。最初のカンザシは、早めにサイキックボイスをぶちまけ、やつつながら進もう。まちがってもジャンプはするなよ。ジャンプしてしまったら、敵の思

うツボだ。気をつけるようにね。あと、前半のゴールと同じようなところでジャンプするとメッセージがもらえるぞ。メッセージなしではボスに会えないので、必ずもらうように。忘れるなよ。

敵はステージ1とは違い、ひとクセもふたクセもあるヤツばかりだ。後半のファーマーミカミがヒントを持っているので、RPGモードで聞



■で、ビジュアルシーン。かわいいタッチなんです。

いてみよう。きっとボスと戦える時間を教えてくれそうだ(なんてアイマイなこと書いてるけど、じつはそうなんですよ、奥さん)。まそんなわけであるのであるある。



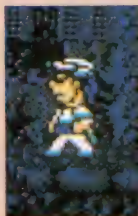
■ひえー、なんだかよくわかんない頭が攻めてくるよー! サイキックボイスがパワーアップされてれば楽だけだよ。

ステージ2の敵なのさー!

ステージ1と同様、メチャクチャな敵が勢揃いだ。おまけに夜になるとヒットポイントが大きくなるものもあるし……。キビシ〜!!

馬具出し魔人 金剛魔王

■一見ドロボウのようだが、じつは違う。“魔人”というだけあって、なにか魔法でも使うのだろうか。そんな心配はいりませんよ。ただちょこちょこやってくるだけ。でも夜には強いのだ(イミシン)。



戦うスーパーゴルフ ザ・パンゲリン

■イッツ、グロテスク!! コイツはよーわからん! 頭にはタケコプターなんかつけてるし、頭はデコボコだし、足はフニャフニャ。“戦うスーパーゴルフ”っていうのも変だし、こんな無視しちゃえ。



チューチューマウス

■ねずみさんだねずみさんだ! と外見で判断しちゃ、ヤケドするぜ。コイツはアイテムを奪う、極悪非道のネズミなのだ。おまけにRPGモードは効かないし。ちえっ。こうなったら、逃げるが勝ちだ!



神楽坂名物 からし20面たいこ

■これは一種のシャレですね。からし明太子と20面体、かけてるわけやね。歌さんの全部とっちゃえ! てなわけで飛んできますよ、集団で。おまけにアイテム取ってしまうし……。いい加減にしろ!



宇宙変人 ゴースト

■これってさー、ちょっと前まで某少年誌に載ってた、マンガの指導をしていたヤツに似てるよね? 知らないよね、やっぱり。でも、いい体してますよ。きっと毎日、ブルワーカーやってるんだね。



シンプルカンザシ バージョン2.0

■後半の初めに登場するカンザシ。正式名称は“妖しく光るゴールドメタリックのシンプルカンザシバージョン2.0”(長〜い!)といいます。こいつらの編隊にはRPGモードが効かないので慎重に前進するべし。



謎の半魚マン マーメイド彦六

■ステージ2では、半魚マンが2種類登場する。で、コイツは1号だ。下からビューと現われ、プレイヤーに近づく。たまに後ろから現われるときもあるので注意しよう。顔はカワイイのに。うんうん。



ミス・ジョアンナ

■大きなオシリのミス・ジョアンナさんです。ヒョコヒョコと現われます。プリティ〜♡ なんて声をかけたくなくなってしまふ。が、じつは彼女もアイテムを奪うぞ。ちくしょう、カワイイ顔しちゃって。



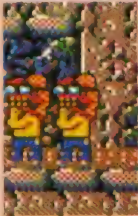
ブーフーウー次郎

■なーんかこいつもわかんねーな。たしかにブタだけど、顔のすぐ下に足があるし。ううわあ〜!! 頭がグチャグチャだ! ちくしょう! おお!! おまえらなんか、どこか行っちゃえ。バカバカ。ワーン!



必殺! 夜逃げ人 ファーマーミカミ

■最初、シシマイかと思ってしまいましたよ、この顔。歯がキンキラキンだし、変なメガネかけてるし。プレイヤーはコイツにも注意しろ。とくに夜には多人数で攻めてくるので、ジャンプでかわせ!!



謎の半魚マン2号 カマタ藤吉郎

■コイツが半魚マンの2号だ。体の鮮やかな赤が目には刺さりそう。でも、もしこんな魚がいても、だれも食わないだろうね。おいしくなさそうだし。毒があるかもね。コイツも夜には強いらしいのだ。



FAMICULE PARODIC

こんなに見せちゃって 本当に、いいのお〜!?

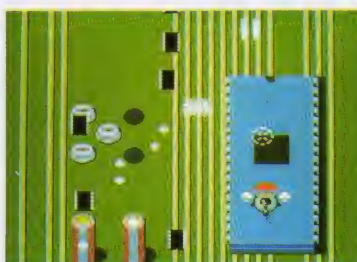
■BIT²(ビットウー) MSX2 6,800円 (ROM)

ちょっとイカシたシューティングゲーム『ファミクルパロディック』。先月号では4面までのマップ紹介とボスたちを攻略したよね。予告どおり今月はその第2弾なのだ!!

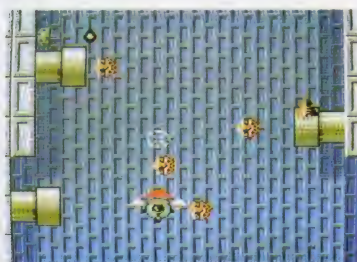
これからが 本番!!

先月のファミクルパロディックの徹底解析、読んでくれたかな? 今月は、その続きだ。このゲームの本当のムズカシさは、5面からなのだ。でも、そんなコトで弱音を吐いてちゃ、ダメだなー。なにもツライ戦いだけが待ってるんじゃないんだから。先月お知らせしたように、ボーナスステージだってあるしさ。ポンポン(肩をたたく音)。ほら、夕やけがあんなにキレイなんだから、キミも勇気をだして、ねっ!

と、思わずクサイ青春ドラマしてしまっただが、元気丸出しのファミクル一家、はたして無事、エンディングにたどり着くことができるのか!?



★これは6面だ。なんかMSXの中を進んでるみたいだね。でも、こんなにチップは多くない!?



★先月号でもチラッと紹介したよね。*スーパードカンシスターズ*と呼ばれる(笑)ここは9面。

5面から10面までの SHOPだ!

SHOPは各面によって建物が違う。それらの形はカラフルで、それぞれ個性があるのだ。まあ、SHOPの紹介なんかしなくても、よく見るとわかるんだよね。でも、いいでしょ?

5面



★体重は健康のバロメーターだ。月に1度は自分の体重を計るようにね。

個人的な話になるけど、私はよく銭湯に行く。そしていつも体重計に乗りながら、「太ったなあ」なんて思うのだ。もちろん、風呂あがりの牛乳は欠かさない。

6面



★まあ、コンピュータの中身について知らなくてもゲームは遊べるもんね。

この面のSHOPは、電解コンデンサーです。まあ、わかりやすくいうとコンビーフの缶づめのような形をしたやつです。よく見ると、ほら、牛の絵が(ないない)。

7面



★昔よくやったよね。家とか作ったりしてね。今は「レゴ」が主流かな?

子供のころ、よくブロックで遊んだものでした。あと積み木もよくやったなあ、麻雀の牌で(おい!)。この面のSHOPは、少し大きめのブロックです。そうなんです。

8面



★このSHOPは、プレイ中ひときわ目立つから、見逃がすことはないよね。

8面のSHOPは神殿です。といっても、店のお姉さんが月桂冠をかぶって「いらっさいませー」なんてことはしない。この面はSHOPがほかの面よりちょっと多いんだよ。

9面



★いやー、懐かしいなあ。あそここのキノコは1UPだ、とか、よくやったよなあ。

へチャラッチャッ、チャチャッチャッ!! と思わずアノ音楽が聞こえてきそうなこの面のSHOPは、お城。おまけに、ちゃんと白い旗まで登場するんだ。ヤールーウ!!

10面



★これはSHOPのうちのひとつ、桃です。おいしいですよ。ジュルジュル。

ここのSHOPはほかの面とはチョッと違う。というのは、場所によって、桃だったり、コーヒークップだったりするのだ。だから、地上物をバシバシ撃ちまこう。

それ行け!

5面から最終面まで マップ紹介だぜ!

さーあ、先月は4面までをドーンと紹介したが、
今月は残りの面を一気にババーンとやっしま
うのだ。それでは目をこらして見てくれっ!!

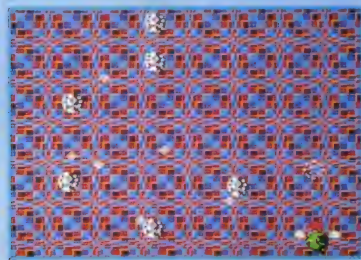
5面だっ



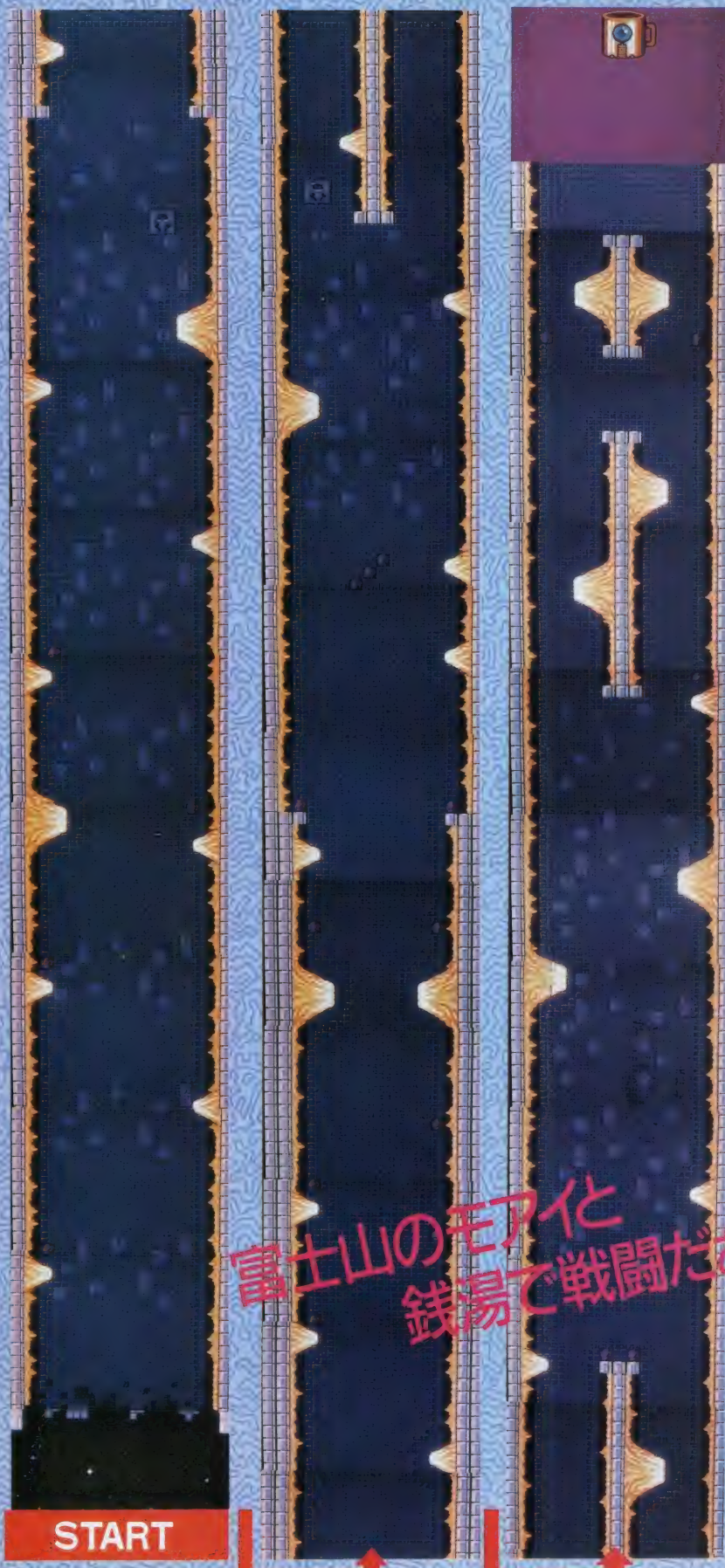
5面は銭湯を舞台に繰り広げられる、超スペクタ
クルロマン、"バスディウス"だ。名前だけで何のパロ
ディーかわかるよね。そう、アレだ。では、この面
の特徴をちらほらと書いていこう。

まず、地上の敵はそれほど多くない。弾もあまり
たくさん撃ってこない。問題は空の敵だ。最初の飛
行機は、右か左を決め、縦に並んで撃ちまくればい
いが、スタート時の位置から動かなくても、ぶつか
らないぞ。そのあとは敵がバラバラ飛んできて、弾
をビシバシ撃ってくるのだ。対策としては、スピー
ドを早くしておくとか、モジュールを装備すれば、
それほど難しいハズだ。あとは、富士山(?)か
ら飛んてくるモアイに気をつければ楽勝なんだよ。

◆ 金属的なモアイの雨あられ!!
出現は数回に分かれているので、
その合間を計って前へタッシュ!



◆ ありましたありました。これが
ウワサのボーンラスステージ。なに
がボーンラスか? それは秘密です。



富士山のモアイと
銭湯で戦闘だあ!!

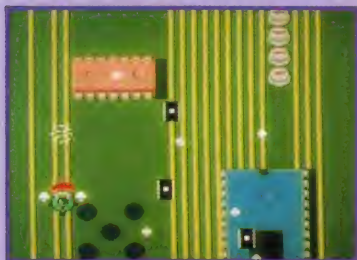
6面目の



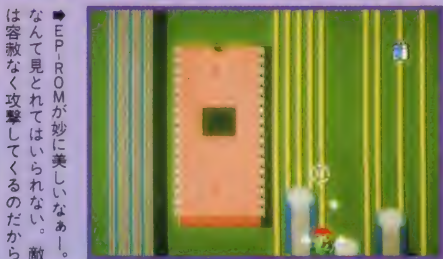
まるでMSXの中に入ってしまったようなカンジのこの面は、「インナー・サーキット」という名前だ。カラフルなトランジスタや電解コンデンサーがあったり、基板のプリントが高速道路のようで、ナカナカいい雰囲気をかもしだしてますねー。と、見た目はそれほど難しくなさそうだが、ところがドッコイ！ 難しいんですよー、ダンナ！

それではこの面の注意点をば。まず、砲台(丸くて白いヤツ)に気をつけよう。弾をひんぱんに撃ってくるので、早め早めにやっつけちゃおう。まあ、ホバーリング弾を装備していれば、比較的楽だよ。

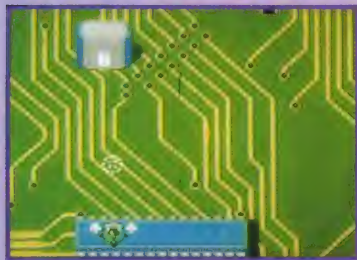
空からの敵は、1発ではやっつけられないものが多いので、レーザーか誘導弾で立ち向かえ!! スピードもホドホドに速くしておくように。以上。



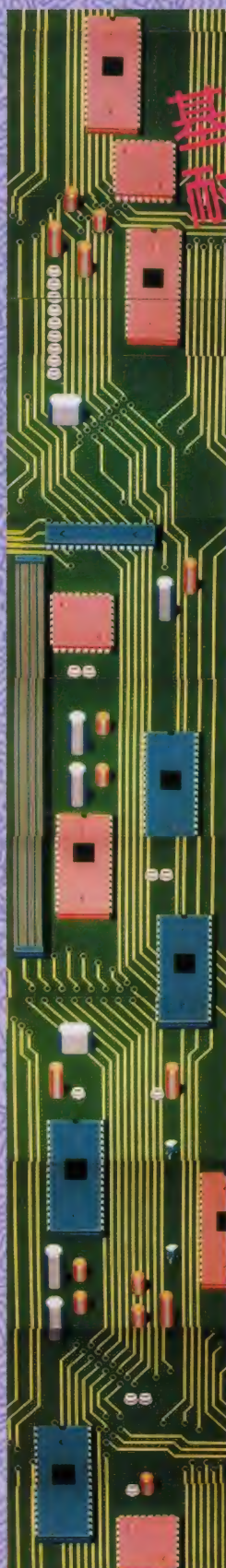
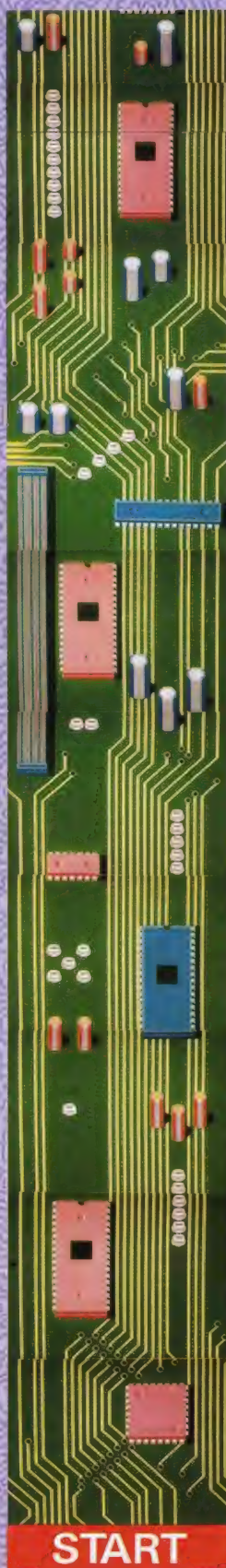
●ICが飛んできたあ!! でもコイツは1発でやっつけられるので、肩の力を抜いて、楽にプレイせよ。



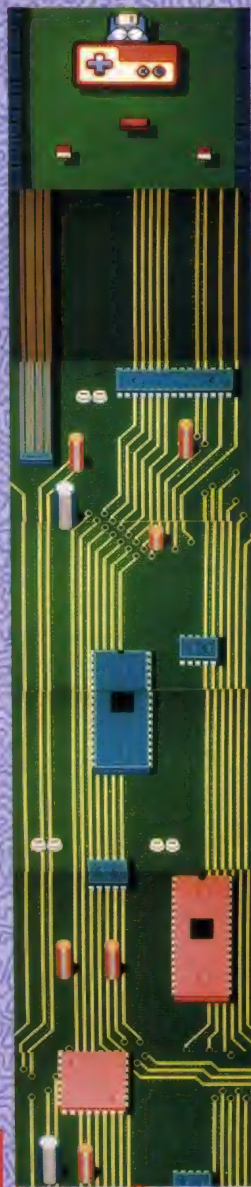
●EPROMが妙に美しいなあー。なんて見とれてはられない。敵は容赦なく攻撃してくるのだから。



●「あつ危ない!」と身の危険を感じたらSHOPへ逃げるのも作戦のうちだ。頭は使いたねっ!



基板上的攻防に耐えられるか!?





この面を見て、「あら？」と思った人、そう、キミだよキミ！ ゲームセンターに通ってるでしょ。それもそのハズ。この面は「ブロックマニア」という名前なのだ。といってもバック○ンやフルーツは出てきませんよ、念のため。ではこの面のポイントね。

地上の砲台はあまりキビしい攻撃をしてこないで、空の敵を中心に進んでいこう。ここの敵は6面同様、攻撃もキビシイ〜のでスピードを速めにして応戦しよう。もちろんパワーアップは不可欠だ。少なくともレーザーを装備してなければツライぞあ。モジュールと誘導弾を装備していれば安心だ、と思いつくのはマチガイだ。敵が多いため、誘導弾が敵に追いつかないからだ。結局はプレイヤーのジョイスティック(またはカーソルキー)さばき次第だよ。



■対地用ミサイルをパワーアップしていれば、ほれ、このとおり!! おまけに誘導弾もあるんだわあ。



■バックは単調ですねー。どこまで行ってもブロックばかりだし。なんて気を抜いてちゃー危険だぜ。

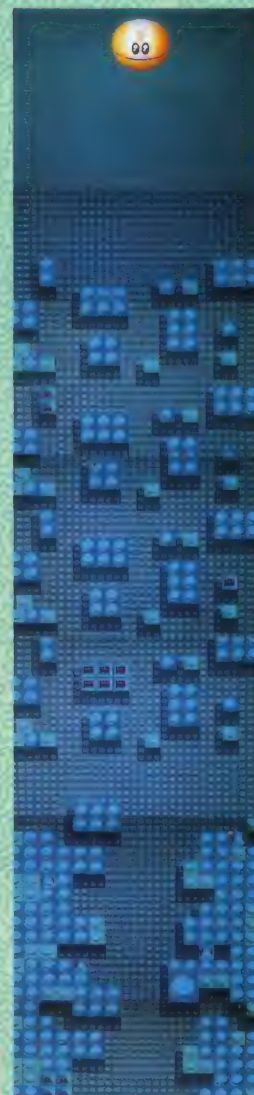


■それにしても長く感じるなあ、この面は。早くボスに会いたいな。どんなボスなんだろ。もしや……。



★ボーツとしてると見逃してしまう、7面のSHOP。さて、何を買おうかなあ。

気分は「レゴ」!!
ブロックの世界



START



いやー、こりゃあおじさん一本とられたなあー！
まさかこんな面があるなんて、モー、びっくりです
よ、あーた。何のゲームのパロディーかは一目瞭然
です。アレですよアレ。社会現象にまでなった、
ファミコンのゲームですね。でもスライムは登場し
ないよ、残念ながら。まあ、気を落とさないで、ね。

さて本題です。地上からはガイコツと墓石の攻撃、
空からはカワイイ敵がドーッと迫ってきます。まず
地上はガイコツを無視し、ホバーリングする貫通弾
でいっぺんにやっつけよう。空の敵はトリッキーな
動きをするので、よくパターンを把握しよう。こ
の面全体としては、それほど難しくないのでラク〜
にプレイしよう。そうそう、SHOPは神殿のほか、
クツの看板のある建物もそうなのだ。覚えておこう。



●いやー、それにしてもよく似て
るな。あ、あんなどころにお家
が！でも中には入れませんよお。



●このお墓、あんまり怖くないね。
こんなところできもためしても、
だれも怖がらないよね、きつと。



●あ、SHOPだ。なかなかリアル
な柱ですね。あの形は、イオニア式
かな、それともコリント式かな？



START



それ行け勇者!!
ネクロガルトへ



●あら、SHOPって神殿だけじゃないんだ
ね。キメラの翼とか売ってたりして。

9面まで

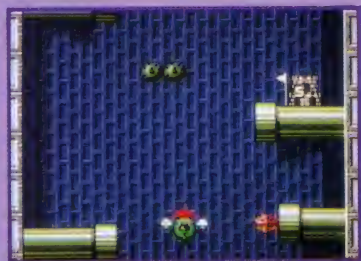


これもなんのゲームのパロディーかすぐわかるよねー。まー、キノコやカメは登場しないけどさ。もちろん、ピー〇姫もない。でもかえって気楽だね。「あそこのブロックを……」なんて心配なくていいもんね。ただガムシャラに弾を撃ってりゃいいわけだから。話がへんな方向に行っちゃいましたね。さ、気をとり直してチェックポイントをば。

一番注意しなければならないのは、ドカンから出てくる敵の群れだ。これは5面のモアイと同じ原理だが、飛行パターンが少し違う。ドカンの入り口を連打するといいだろう。あとは横たわるドカンだ。このドカンはどこか1ヵ所を撃つと穴があく(?)ので、そこを通れば大丈夫だ。敵の数が多いので、フル装備(モジュール2個、誘導弾)で挑むように。



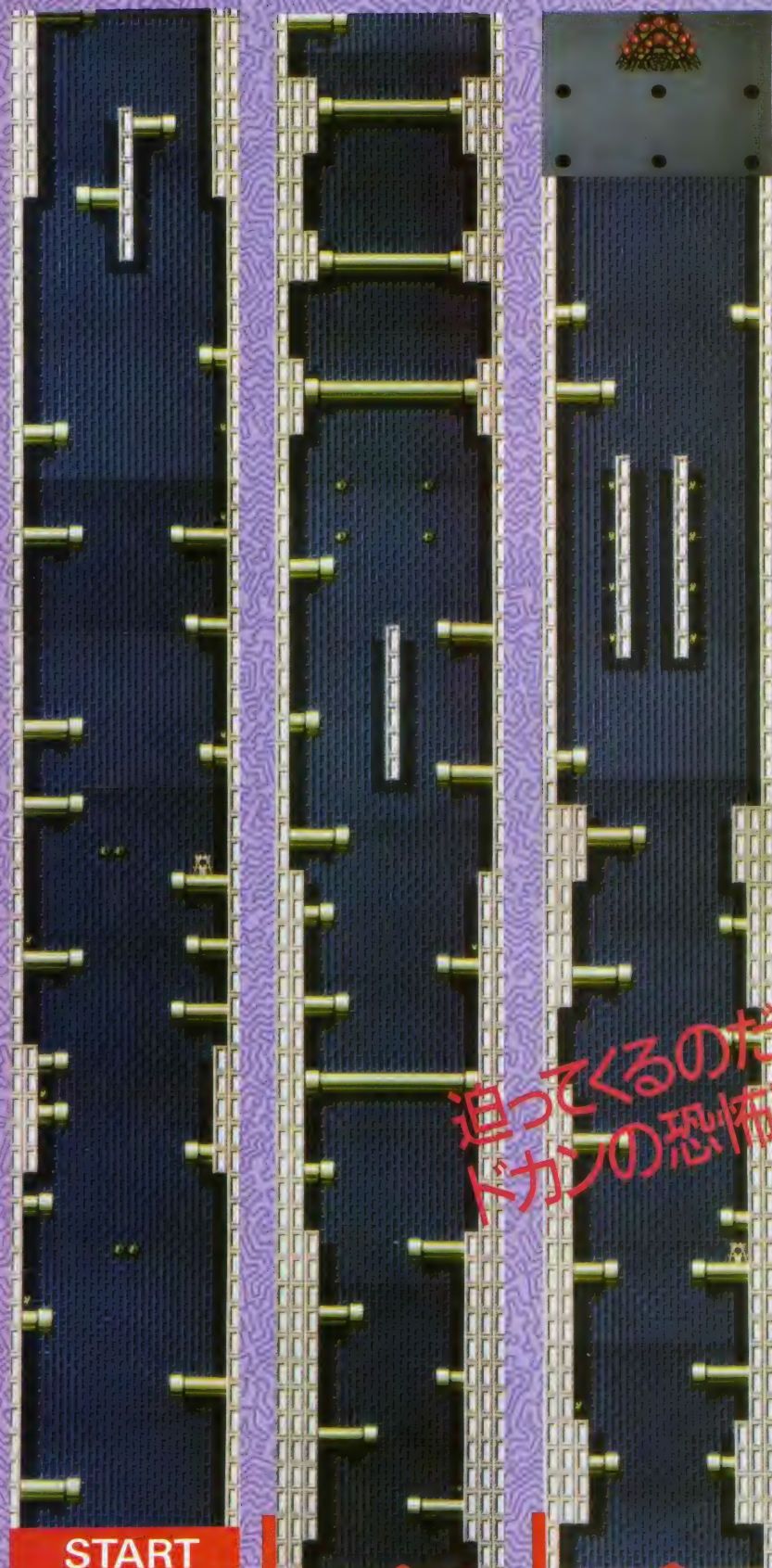
●絶えることなく押し寄せる敵の群れ。ヤツらはドカンの中に身を隠し、プレイヤーを待ってるのだ。



●あ、SHOPだ！ おまけにちゃんと旗まで出現しちゃうんですねー。これで火花があげば言うことなし。



●ひえ、どうやって先に進まないだよ！ でも、あわてないあわてない。弾を撃つと道は開けるぞ。



START

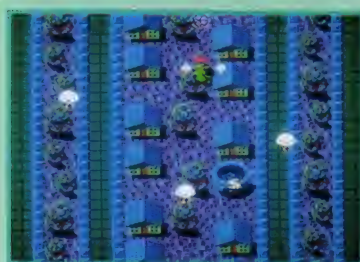
迫ってくるのだ
ドカンの恐怖!!



さー、とうとうここまで来てしまいましたよ。今までの苦勞が報われるか、はたまた最後のボスに涙を飲むのか。さて、結果はいかに……。

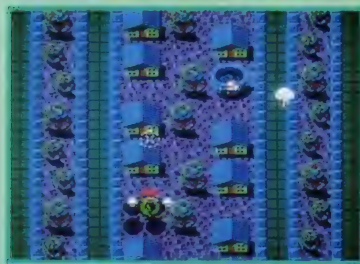
それでは10面のチェックポイントだ。よく耳をこぼして、いや、目を皿のようにして読めよ！

パステル調の街“ファミクル・ランド”の上をゆっくり飛んでゆくのだが、ここでの地上物の攻撃は、ほとんどない。ただ、空からの敵との攻防は今までとチョット形式が違う。いきなり現われる敵は数発でやつつけられるが、もし敵とぶつかってしまったら、なんとなくとロールプレイングゲームのような戦闘モードになる(写真参照)。敵は周期的に弾を撃ちまくってくるので、タイミングを計り、100発弾を命中させればやつつけられるのだ。がんばれよ!!

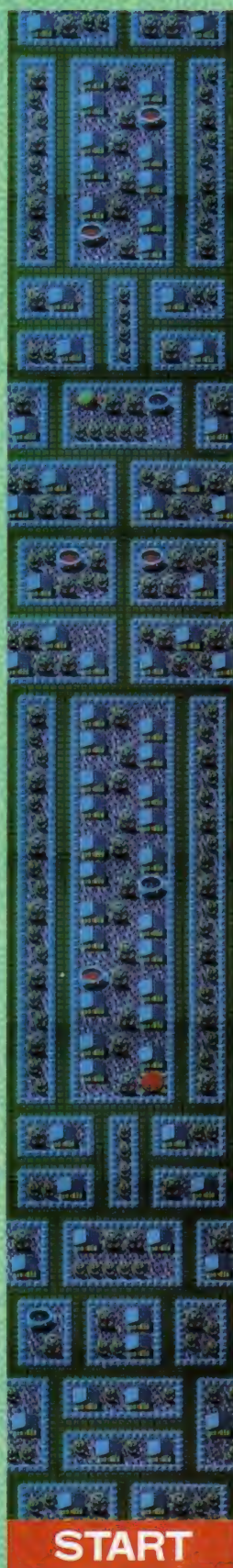


●ひゃー、とっても色使いがメルヘンしてる♡ 敵だってメルヘンチック、なわけないよね、やつぱ。

●敵にぶつかっちゃうと、こんな画面になる。なーんかどこかで見たとあるよね。バルブンテツ!!



●コピーカップや桃は、いたるところにあるがSHOPはその中の数個なので、撃ちまくって探そう。



ついに最終面だ
ゴールは目前!!



例によって例のごとく…

ボス・キャラも攻略っ!

このゲームのボスって、みんなカワイイものばかりなんだよね(9面のボスだって、よく見ればカワイイよ!)。でも外見とはうらはらに、やっつけるのはナカナカ至難のワザだ。注意してかれよ! では。

5 面

ジャーン! 5面のボスはコイツだ。名前は「ビッグコア」だ(笑)。うーん、ちょっと無理があるかな。でも、オチャメだね。

まー、倒しかたは中心部をビシバシ撃っていると、だんだん層になっているところが増えてくる。そして全部なくなったら、休まないで、ビシバシ撃ちまくれ!! そうすればOKです。普通の弾では時間がかかるので、できればレーザーで戦おう。健闘を祈る!!

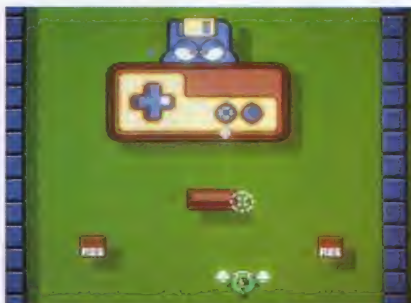


★コーヒーカップのようですね。でもカワイイでしょ。

6 面

6面のボス「コントローラーandソーディー」はひと目でわかるよね。そう、ファミコンのパロディーだ。ではここの注意点ですよ。

基本的にはほかの面と同じで、頭に数発でやっつけられるのだが、両端の壁にぶつかると「ドッカー——ン!」とやられちゃう。戦闘に夢になり、勢いあまって激突しないように。あと、対空用のミサイルはできるだけパワーアップしておくように。あとは腕次第!!



★AボタンとBボタンで隠れキャラが……(うそ™)。

7 面

ちょっと前、ビリヤードがブームになったけど、その人気は未だ衰えてないようだ。とくにナインボールが一番人気があるらしい。やはり『ハスラー』の影響か。なぜビリヤードの話をしたか? それはこの面のボスの名前が「ナインボール」っていうからさ。でも外見はアレそのままだし。で、攻略法だ。このボス、落下してくるときだけダメージを与えることができる。スピードを速くして挑めよ。



★キャー、カワイイ♡ でも攻撃はキビシーのだ。

8 面

このボス、「オニオン」っていう名前だけど、なぜこの玉ネギがボスか、わかる? じつはスライムのパロディーなんだってさ。

こいつは弾を撃たないと、ず——と眠っている。もちろん、放っておいてもクリアはできない。弾を撃つと敵はムクッと起きて攻撃してくるのだが、その弾の数が多い! まるでクモの子を散らしたようなカンジだ。まあ頭に数発(数十発?)で死ぬけど。



★けっ、こんな玉ネギ、スライスにして食っちゃえ。

9 面

あれ、このボスどこかで見たことあるなあ、と考えているうちに、思い出しました。あるアニメ映画に登場した虫ですね、コレ。あの映画で泣いてしまったんだよね。うるうる。

まず、穴から穴へ移動する子供の虫を対地用ミサイルで3匹やっつけろ! そうすれば子供がやられた悲しさで、親(デカイやつね)も自動的にやっつけられるのだ。対地用ミサイルをパワーアップしていれば難しくないよ。



★ちょっとグロテスクだね。個人的には好きだけど。

10 面

最終面のボスはコイツ、「カーネル」だ。冗談書いているスペースがないので、さっそく攻略法を紹介してしまうのだ。まずクルクルと回っているフライドチキンをやっつけろ! すべてやっつけたら、今度はカーネルの顔を撃て、撃て、撃てえ——!! 数発でカーネルはメガネをはずし、ある姿(ナイショです。これは必見だね)に変わってクリアとなるわけです。あー、ミニバーレル食べたいなあ。



★クリスマスが近くなると、サンタさんになるぞ。

J・B・ハロルドの事件簿#1 殺人倶楽部

Murder Club

J・B・ハロルドの事件簿シリーズの第1作の『殺人倶楽部』だ。どーゆーわけか、MSX2では第2作の『マンハッタン・レクイエム』のほーが先に発売され、第1作が後から発売されるとゆーややこしい状況になってしまった。まるでタイムマシンに乗った気分で、生きていた頃のサラ・シールズにも対面できちゃうぞ。



足を棒にして聞き込みすれば ストーリーが見えてくるのだ!

第1作の『殺人倶楽部』でも重要なことは、とにかく聞き込みをすること。ゲームの前半は、付属の重要書類の中に入っている関係者調書を完成させることを目標にしよう。事件の関係者、つまり登場人物は30人もいるので、関係者調書を完成させるだけでも、結構大変な作業だ。足を棒のよーにして(ゲームだから足は痛くならないけどね)関係者を訪れ、話を聞いているうちに、だんだんと事件の背景や人物関係が見えてくる。推

理小説を読み進めていくと、ストーリーが見えてくる感じに似ている。このへんがアドベンチャーゲームのダイゴ味とゆーか面白さでもあるわけだな。

ひととおり関係者を洗ったら、一度、証言を整理してみよう。人によって証言に微妙な食い違いがあるはずだ。そのへんをつついていけばいいわけね。

聞き込みで得た情報を集めると、あやしい人物が浮かび上がるよね。でも、これは状況証拠とゆーヤツ

被害者
ビル・ロビンス



●被害者ビル・ロビンス。34歳。自動車販売のロビンス商会の社長。死因は細身の刃物で背中を数カ所刺されたための出血多量。死亡推定時刻は午前1時頃。大学の駐車場に停めてあった車の中で発見された。商売上のことで憎んでいた人も多く。女性関係もハデだった。



●事件の起きたリパティタウンは、A地区、B地区、C地区と大きく3つの地区に分けられている。事件に関係のある場所はマップに表記しており、すべての場所に行けるようになるのだ。

だ。逮捕するには動かしにくい物的証拠を集めなければならない。いくら刑事といえども、他人の家を勝手にひっかきまわすことはできないね。検事に家宅捜査の令状を出してもらい必要があるのだ。そのためは、検事を納得させるだけの情報を集めておかないと、令状は出してもらえないぞ。

家宅捜査の令状が取れたら、容疑者の家を調べる。すると、いろいろな証拠品が出てくる。捜査の次の段階としては逮捕令状を取り、逮捕ということになるのだけど、容疑者を逮捕できたか、おしまいかというと、そーではない。だいたい逮捕できる人物も多いのだ。

逮捕した容疑者は取り調べ室に呼んで、徹底的に調べ上げよう。といっても、そう簡単には口を割ってはくれない。一度、家宅捜査令状を取った家は何度も調べてみる。思わぬ新しい証拠を発見することもある。新しい証拠が出てきたら、関係者にあたり、証言や情報を得る。つまり、捜査は聞き込み→情報集め→家宅捜査→証拠品集め→逮捕→取り調べという1本の流れではなく、その中で何回も行ったり来たりを繰り返して真犯人を追いつめていくわけ。

捜査に行き詰まったときの奥の手としては、総当たり作戦でいくことも考えられる。時間はかかるけど、重要な見落としを発見できる場合がある。コソコソと捜査を進めていけば、必ず真犯人を突き止められるはずだ。あせらずにじっくりと取り組んでほしい。

家宅捜査で証拠品を集めろ!

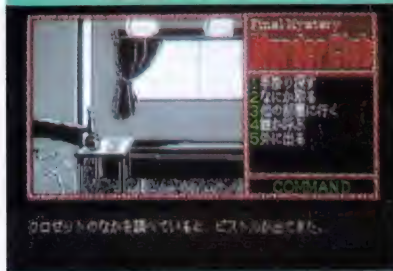
家宅捜査令状を取ると、容疑者の家を調べられるようになる。スタンリー・ハーワードの家からは不審な振り込みのある通帳、ビル・ロビンズの寝室からS・Mのイニシャルが入ったイヤリング、フレッド・ロビンズの部屋からはS・M宛てのラブレター、ラルフ・キャリントンの部屋からはピストル、キャリントン家に帰っている被害者の妻、ジャネットの部屋からはビルにかけた生命保険の契約書などが見つかる。この他に何度も探さないと発見できない証拠品もあるぞ。

捜査令状をもらおう!



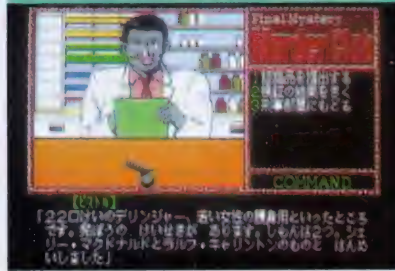
ある程度捜査が進み、容疑者が浮かび上がってきたら検事のところへ行って家宅捜査令状をもらおう。

徹底的に捜査!



容疑者の部屋の中を丹念に調べると、いろいろな物が出てくる。事件の証拠品として取っておくこと。

証拠品は鑑識へまわせ!

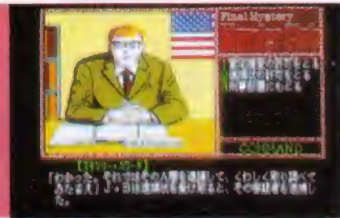


家宅捜査で見つかった証拠品は、一度、刑事部屋に戻り、鑑識課のチャーリーに調べてもらうのだ。

取り調べで犯人を追いつめろ!

ある程度、捜査が進み、証拠品がそろくと、逮捕状を取れるようになる。逮捕した容疑者は取り調べ室に呼んで徹底的に調べあげるのだ。思わず、「白状したら、どーなんだ!!」と机をバンとたたきたくなるけど、そこがコマンド選択方式のつらいところ。シラを切られると、それ以上追及することができない。やはり、関係者の証言と証拠品集めが重要なわけです。

逮捕状を取る



関係者の証言や家宅捜査で得られた証拠品などがそろくと、容疑者に対して逮捕状を取ることができる。

事情聴取



逮捕した容疑者は取り調べ室に呼んで取り調べを行なうわけだが、そう簡単には口を割ってくれないのだ。

要注意人物

ジャネット・ロビンズ



被害者の妻だが、夫のビルとの新婚生活はうまくいっていないかったようだ。多額の生命保険もあやしい。

スタンリー・ハーワード



売れない小説家。事件当夜、被害者が立ち寄ったパブで口論をしている。被害者とは仲が悪かったようだ。

トニー・ホールディング



A地区にあるHHカンパニーという会社の社長。最近では会社の業績も悪化して、資金繰りに困っている様子。

フレッド・ロビンズ



被害者のビルが死んだ後は、ロビンズ商店の社長に就任。経営上のもつれという線も考えられる。

マニエル・パークリー



ホテルグランドに宿泊しているブラジルからの旅行者。ビルと接触があるらしく、事件当夜の行動も不審。

シェリー・マクドナルド



被害者の秘書。ビルの寝室から見つかったS・Mのイヤリングは……。真犯人は女の可能性もある。

サイモン・レンデル



ロビンズ家の主治医。死体発見場から猛スピードで走り去った車と同じ青色の車を所有している。

ジョー・キャリントン



A地区で不動産業を営んでいる。事件の前日、駐車場のことで被害者のビルとめていたのは事実らしい。

ラルフ・キャリントン



姉ジャネットの結婚には猛反対をしたらしい。家宅捜査をすると、自室から22口径のピストルが見つかる。



技あり一本

いっばーん!

どりゃあ!! 元気でゲームしてるかい!!
ありゃあ!! まだまだはがきが少な
いぞ。こりゃあ!! 困ったことだわい!!
MSXのゲームに関することなら、攻略法から、
マップ、イラストなんかもありだ。待ってるぞ。

ハイドライド3

技あり

夜になってから取ると
スーパーオイルになるぞ!

オイルのある場所は、Mマガの4月号にも載っていたので知っていると思うけど、その3本柱の場所へ20時以降、つまり、夜になってから行き、足元を見ると、なんとスーパーオイルが手に入るのだ。

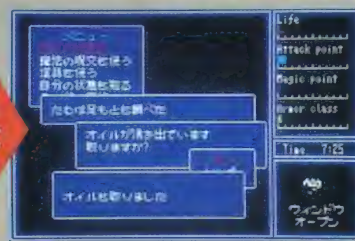
スーパーオイルを使うと、普通のオイルを使ったときに比べて視野が1.5倍くらい広がるぞ。

それから、ランプを使っているときに、「オイルが切れそうだ」というメッセージが表示されたら、街に帰って宿屋に泊り、一度ゲームエンドを選ぼう。そしてゲームを再開すると、新しいオイルを入れられない限り、ランプは永久に点灯したままになってしまうのだ。

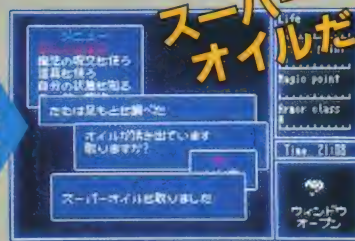
神奈川県 小柳卓矢



昼

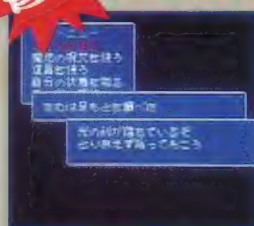


夜



有効!

ハーベルの塔の113階で
光の剣を見つけたよん!



●ハーベルの塔のエレベーターの中で足元を見る!!

●なんと、光の剣を見つけた。攻撃力は剣の中では最高だ!!

Mマガ5月号のマップは大変助かりました。マップを作った杉田くんがどこでも見つけることができなかった「光の剣」の在りかを教えましょう。

ハーベルの塔のエレベーターに乗り、113階まで行きます。そこで、足元を見ると、光の剣が落ちています。エレベーターの中にあっただんですね。

光の剣の攻撃力は剣の中では最高の+100。怪物たちも怖がって逃げちゃう(?)くらい強力です。

埼玉県 飯吉紀夫

有効!

T&Eパックを売ると
7,510ゴールドの大もうけ

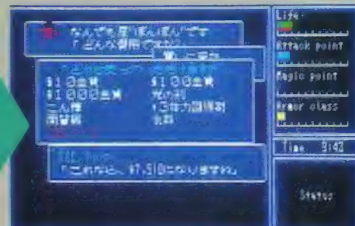
ハーベルの塔の46階のどこでもいいから足元を見ると、T&Eパックが見つかる。ただし1回限り。2回以上取ろうとすると、持っているは



●ハーベルの塔の46階なら、どこでもいいから、足元を見てみよう。

ずのT&Eパックもなくなってしまったので、あまり欲は出さないこと。このT&Eパックを店で売ると、7,510ゴールドで買ってくれる。

鹿児島県 坂上圭一



●T&Eパックを店で売ると、7,510ゴールドもの大金が入る。さすが天下のT&Eソフト。

メタルギア

隠しコマンド発見っ!

『メタルギア』の隠しコマンドを発見しちゃったよん。ゲーム中に[F1]キーを押し、ポーズをかけ、ANTA WA ERAIと打ち込み、もう一度、[F1]キーを押し、ゲームに戻ると、プレイヤー

の階級が最高になっているのだ。いろいろ試してみたら、他にもいくつか見つかった。まだあるかもしれないけど、見つけたら、また報告しますね。ほえほえ。

東京都 菅原和也

DS_4

プレイヤーの階級が1段階アップする

ANTA_WA_ERAI

プレイヤーの階級が最高階級になる

INTRUDER

武器数のMAXが999になる

ISOLATION

レーション数のMAXが999になる

HIRAKE_GOMA

1~8までのカードがすべてそろう

注: _はスペース

ウシャス

コナミの複合技だよ!



▲『F1スピリット』を第2スロットに差すと、『喜』以外のときも必殺技が使える。

もう知っているかもしれないけど、『ウシャス』の複合技です。コナミのゲームは、MSXの第2スロットに他のゲームのカートリッジを差すと、いろんなことが起きるようです。『ウシャス』の場合も例外ではありませんでした。ただし、10倍カートリッジは使えないよ。

三重県 西田篤史

ガリウスの迷宮

ゲームをスタートしたときに、初期のコイン数がいきなり100個から始まる

メタルギア

通常1回のダメージでバイタリティーが1減少するが、ダメージ2で1減少する

グラティウスII

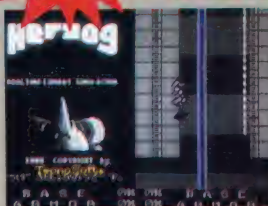
ゲームオーバーになっても、[F5]キーを押すことで、コンティニューができる

F1スピリット

『喜』以外の感情のときでも、必殺技が常に使用することができるようになる

ヘルツオーク

ひらがなメッセージだ!



『ヘルツオーク』のメッセージはすべて英語で出てくるよね。このとき、かなキーを押しておくで、ひらがなメッセージになるのだ。マニュアルにも載ってなかったよ。

千葉県 新田 進

シャロム

教育的指導

カリレオのシーンで望遠鏡をのぞきながら、『なにかする』のコマンドを8回実行すると、『のぞく』コマンドが現われて、女性の入浴シーンを見られるのだ。でへへ。

東京都 川村 隆



キミも有段者を目指せ!

タイトルのところでも書いたけど、今回からMSXのゲームのことなら、ウラ技に限らず、攻略法だろうが、マップ、イラスト、その他、何でもありとする。採用者には全員1,000円分相当の図書券を進呈。また、技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、

教育的指導(-1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点取れば、初段とし、市販のゲームの中から好きなものを1本プレゼントしよう。得点は記録されていくので、どんどん応募をしてキミも有段者を目指してほしい!! そのうち誌上で有段者の発表をするつもりだ。

グラティウス2

第2スロットにQバートを差す! ゲーム中[F1]でポーズをかける

①フルパワーアップ

LARS18TH

②ステージスキップ

NEMESIS

③一定時間無敵

METALION

と入力し、[F1]でポーズを解除!

●190ティウス1本ちょーだい!

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1

青山太郎 03-486-1824

10700
(株) アスキー
MSXマガジン編集部
東京都港区南青山
スリーエフ南青山ビル
6-11-1

はがきの書き方

古い新し、関係ない。いいソフトは一生もの

RETRO-MSX

わたしの家では、ギャラクシアンは現役です。ボクン家では、けっきょく南極大冒険が今でもよく遊ばれています。それでいいのだ。ゲームカートリッジなんか、ほんと半永久的なもの。古い新しいだけでゲームを見ないで、遊べるか遊べないかで見たとき、RETRO-MSX!



ムーンパトロール

1985 アイレム/電波新聞社 (MSX1)



★タイトル画面。一応凝りてたりするので、とてもほほえましいのです。好きやわー。

これ、ゲームセンターで、ずーっとやってたなあ。シューティングとジャンプアクションの合体。地面のクレバスや地雷なんかをジャンプでかわしながら、空から飛んでくるUFOを、撃ち落とす!

6輪装甲車っていうのも、なんとはなしにおもしろい。なぜか爆発したとき、中に乗ってる操縦

者までポエンポエンと飛び出てきて、オシリをぶつけて、ああイテテ。妙っていったら失礼かもしれないけれど、なんか記憶の底にこびりついているソフトなのだ、これは。

そういえば、ついこの間、MSXマガジン編集部のカメラマンが、中古のムーンパトロールを買ってきて、安かったーといって、喜んでおり



★装甲車のギクシャク(?)した6WDの動き、味がある。

ました。パターン記憶型のアクション性だけど、今さらのようにやっても、おもしろかった、ですよ。

ZEXAS Limited

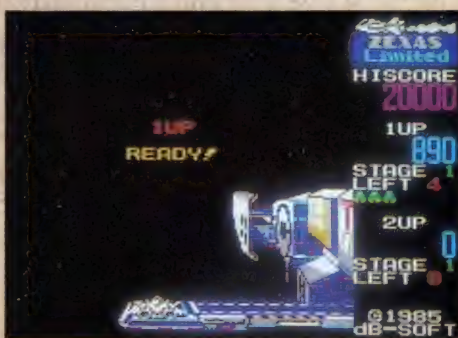
1985 dBソフト (MSX1)

疑似3Dというのかな? シューティングゲームだよ。母船のようなどころから、ゲームスタート。そしてフォーメーションを組んで発進じゃー。敵のキャラは、遠くからだんだん近づいてくる。点々

いんだよねー。ひらりひらりという表現がピッタリ。そして、ビビビビとレーザー(かな? グラスターかな? 残念ながら、資料はないんです)を連射、1匹ものがさず、編隊を

一網打尽じゃ。

しかし、世の中そうはうまくいかない。3Dの感覚というか、3Dっぽい感覚になれるまでは、敵と接触してやられたり、距離感がつかめなかったりして、苦勞するのだ。ここで、その苦勞でこのゲームがいやになっちゃうんだったら、その時点で終わりなんだけど、そのレベルを超えて、



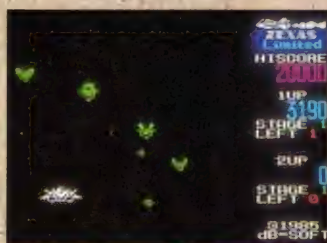
★これが発進場面。なんとはなしに、かっこいい感じなのだ。

上手になれば、長く遊べる1本になってくれるはず、だよ。

敵の動きはすこぶるよろしい。良好良好。シューティングファンのキミで、もしもこのゲームソフトを知らなかったならば、何かのチャンスに遊んでみなされい。好きな人にとっては、一生ものだ。



★星も流れて、高速度感。敵キャラがフヨフヨ動く。なかなかいい技術してんなあ。



★動きの柔らかさを重視したソフト、といえますようです。なめらがだよ、かなり。

王家の谷

1985 コナミ (MSX1)

はっきりいって、ゲームから受けるイメージは地味。ジミー・ペイジにジミー・ヘンドリックス。こりゃ、言ってるギャグネタも、レトロでいかんわー。こぼこぼ。しかし、これも、2年ぶりぐらいで引っぱり出してきて、いざ遊んでみると、遊んでしまったのだー。コナミ得意の、というか、最近

でこそアドベンチャーゲームなども手がけていらっしゃるんですけどね、コナミさん。コナミ得意なジャンルのアクション。(それも、飛んではねて、シューティング。その動きは、やはり今見てもいいね。主人公のキミは、ピラミッドを転々として、最後に〇〇を手に入れるのだあ。ひとつの面をクリア



▲階段をのぼるタイミングが、キーポイントです。A、B、O、ABなんだから。ミイ

スカイジャガー

1985 コナミ (MSX1)

いやあしかし、今さらのようにいうけど、シューティングゲームっていいよねえ。マニュアルなんか読まなくても、敵の弾をよけながら、スペースキーとか、トリガーボタンを連打していけば、クリアできちゃうんだもんね。そういう単純さが、のめり込ませてくれる。という大きな強みなんだよなあ、まったく。

えーところで、このスカイジャガーは、そんなシューティングワールドの王道を行く、コナミの名作なのであります。今、ふっとMSXでコナミということいろいろ思い出してみると、魔城伝説もあったし、ツインビーもあったし、最近では沙羅曼蛇、パロディウスなんてなんて浮かんできてくけど、そもそもこのスカイジャガーは、



▲地面にささっている十字架のようなものは、短剣。これをミイラ男に投げ、当たると一定時間消滅するわけ

ラに血液があるのかないのかわらんのだけど。それで、それぞれのミイラの動きのパターンは、その血液型の性格の通りに動くつーことなんだから。どの色のミイラが何型かは知らないんだけど。私、血液型うらないとか、弱いからねえ。こういうのって、女の子に聞いたら知ってるかもしれないので、王家の谷を女の子と遊びながら、「このミイラの血液型は何型じゃー？」

とか聞きながら遊んでも、いいかもねん。

まだあるおじやまの要素。パズルの要素。地面に、つるはしが落ちてこちてる。そのつるはしで、1か所だけ穴がほれるんだけど、その穴をほる場所というのが、いわゆるパズルになっているわけ。上手に使わないと、玉が取れないっていう寸法なのさ。うー、むずい。でも、おもしろいよ。やはり。

コナミの縦スクロールシューティングゲームの処女作だったりするんだぜー。えーっ!? という感じかな? 知ってた?

「自機スカイジャガー号を操って、次から次へと出てくる敵を撃破していく」。どうですか? いーじゃないですか、どこから聞いても純粋なシューティングしてるじゃないですかあ。

今から思えば、このソフトって涙もの(?)のゲームなんだよなー。ホント。敵が持っているパワーチップを取れば自機がパワーアップしてくれるし、後ろのほうの面に



▲地面がやたら赤いんだよね。関東ローマ層なのかなあ。ただの赤土なのかしらーん。

行けば背景ももちろん変わるし、敵の攻撃パターンもそれこそいろいろあったし、ワリバシみたいなヤツが分離攻撃してきてうっとしかったり。パタパタと鳥みたい

に飛んできてくるヤツとか。今もう一度思えば、やっぱり工夫してあるよ、なあ、かなり!

今はねえ、もう売ってないかもしれないけれど、もし売ってたりでもするならば、コナミのシューティングの源流を探るという意味でも、古いけど今ならまたちょっと新しくも感じられるスカイジャガー、買ってみてもいいんじゃないかい? お薦めしとくよ。

▲ボス敵の一種。そんなに強くはないぞお



▲パワーアップしとかなーいぞ、つらいぞ。

シューティングゲーム・コンストラクション

吉田互務店

MSX2(V-RAM128K)





自分でゲームを作ってみたい! と思ったことのある人は多いはずだ。シューティングゲームが得意な人も、そーでない人も、プログラムを組める、組めないに関係なく、『吉田工務店』なら、誰でも自分にぴったりのシューティングゲームが作れてしまう。しかも、プレイヤー、敵キャラ、マップなどのデザインを思いのままにコンストラクション。今日からキミのMSX2シューティングゲームの開発マシンになってしまうのだ。

MENU

ごあいさつ

作者: 吉田哲馬



私が『吉田工務店』の吉田哲馬だ。以前にMSXでアクションゲームを作った経験はあるけど、じつはMSX2でプログラムを組んだのは、今回が初めてなのだ。ゲームを作りたいけど、プログラムのことは、よくわからないという人たちにも、ゲーム作りのノウハウを少しでも理解してもらえきっかけになれば、という気持ちで作りましたのココロ。

ところで、私は大阪に住んでいる大学生プログラマーだ。しかも、一人暮らしをしている身分なので、

電話がない。この吉田工務店がバカスカ売れて、印税がガッポリ入ったら、電話を引こうと思っているのだ。そんなわけで、みなさん、そこんことよろしく！



ゲームで遊ぶ

それでは、さっそく吉田工務店の説明に入ろう。吉田工務店の中には、サンプルとして、ステージ0からステージ4まで、5面分のデータが入っている。とりあえず、メニューの中から、「ゲームであそぶ」を選び、プレイしてみよう。

どーです？ なかなかの出来栄えでしょう。どっかで見たことが

あるよーな面もあるけど、吉田くんはMSX編集部が寄ってたかって、好き勝手に作成した面データだ。ま、バラエティーに富んでいるとゆーか、かなりムチャクチャな構成になっている。

ま、自分で面データや敵キャラを作る際には、役に立つと思うよ。太いに参考にしてほしい。

ユーザーDISKの作成

吉田工務店のディスクを立ち上げると、初めにユーザーディスクを作成するか、コンストラクションまたはゲームで遊ぶかを聞いてくる。自分でコンストラクトする場合はディスクにデータが自動的に書き込まれるので、元のデータが消えてしまう。そこで、必ず初めにバックア

ップを取って、以後の作業はユーザーディスクのほうを使ってほしい。立ち上げ直後の画面で、[C]を押すと、ユーザーディスク作成モードに入る。あとは、メッセージに従ってオリジナルディスクと空きディスクを何回か差し替えれば、ユーザーディスクが作成されるぞ。



■この画面のとき、[C]を押すとユーザーディスク作成モードになるのだ。



■Aドライブのみを使ってコピーするので、何回かディスクを入れ替える。

ステージの順序

ゲームで遊んでいて、全面をクリアできない場合とか、特定のステージだけ遊んでみたいなんて場合は、ステージの順序をサクサクと替えれば、どのステージから

でも遊ぶことができる。なんてユーザーフレンドリーな設計なんでしょ。これは、自分で作った面データをテストプレイするときなんかにも、便利な機能だよ。

これが吉田工務店の全貌だ！

■ゲームで遊ぶ

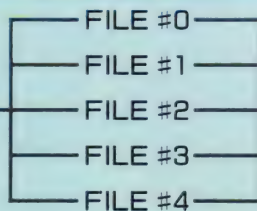
■縦スクロールデータの作成

■プレイヤーの作成

■タイトル画面の作成

■エンディング画面の作成

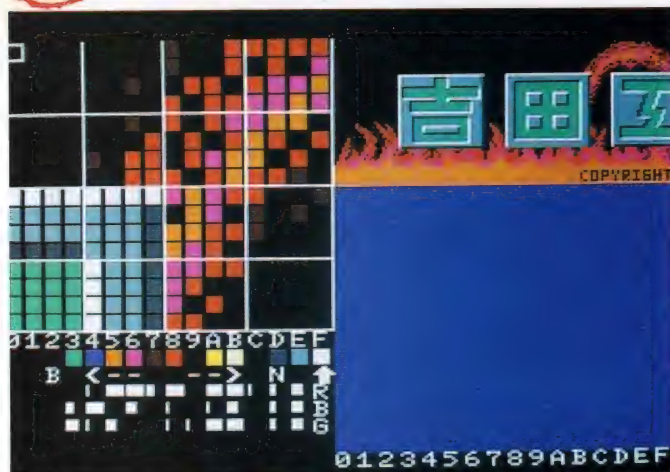
■ステージの順序



吉田工務店では、コンストラクションできる項目がたくさんある。とくに縦スクロールデータの作成は、各ステージごとにまとめられ、各データの作成を行なうようになっている。

- 音楽
- スクロールのスピード
- バレットの点滅
- 背景キャラクターデザイン
- 敵キャラクター作成 (16×16)
- 敵キャラクター作成 (64×64)
- マップ作成
- キャラクター配置
- メインメニューに戻る

タイトル画面の作成



さあて、ひととおりゲームで遊んでいると、自分のオリジナルゲームを作りたい、という気持ちか雨後の竹の子のように、ムクムクと頭を持ち上げてきたでしょ。それじゃ、タイトル画面から、作ってみましょうかね。ここで使用するコマンドは、右の表のとおり。@ (アットマーク) を押すと右側の画面に四角いワクが表示される。

カーソルキーでそのワクを移動させ、RETURN キーを押すと、その部分の拡大されたものが左の画面に表示されるのだ。絵を描くときは、すべて左の画面で作業する。カーソルキーでワクを動かし、B と N で色を選び、スペースキーで色の点を置いていくわけね。ま、そんなとこ。カッコいい、タイトルでキメてほしいな。

エンディング画面の作成

苦労は報われる

やっぱり、苦労して全ステージをクリアしたときは、感動もののエンディング画面が出てきてほしいよね。そんなわけで、思い切り入れ込んだエンディング画面を作っちゃいましょう。ほいほい。



感動のエンディング

そいでもって、ここで使えるコマンドは、タイトル画面を作ったときと、まったく同じ。SELECT キーを押すと、左の写真のよーに全体の画面を見渡すことができるわけですよ。なるほどね。

コマンド一覧表

ESC	メインメニューに戻る(セーブする)	
BS	メインメニューに戻る(セーブしない)	
SPACE	ドットをセットする	
N	カラーコードを設定する	
1	キャラクターの上下を反転する	
2	キャラクターの左右を反転する	
3	キャラクターを上1ドット移動する	
4	キャラクターを下に1ドット移動する	
5	キャラクターを左に1ドット移動する	
6	キャラクターを右に1ドット移動する	
7	拡大画面を同じ色で埋める	
SELECT	表示画面を変更する	
@	表示するキャラクターを変更する	
S	コピーするキャラクターをセッ	
C	キャラクターをコピーする	
P	カラーパレットを変更する	
SPACE	パレットのセット	
CTRL	C	パレットの初期化

カラーパレットを変更する!

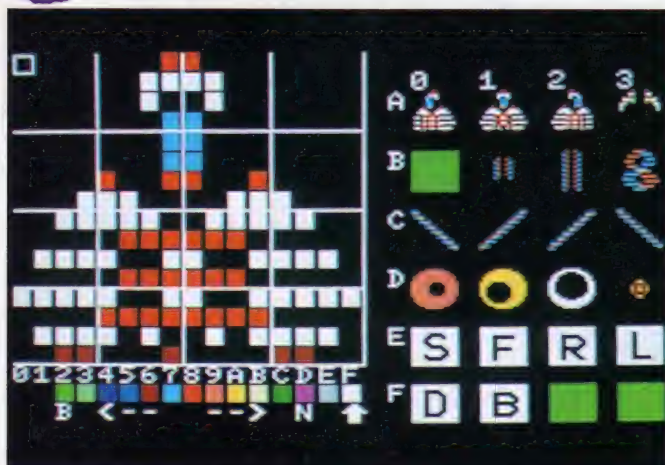


きれいなタイトル画面やエンディング画面を描こうとすると、初めから決められた16色ではもったいない。もっと微妙な色合いがほしい。そんなときは、カラーパレットを変更する。タイトル画面とエンディング画面はMSXのSCREEN5という

モードを使用しているため、256色の中から、好きな色を選べちゃう。カラーパレットを変更するには、P を押し、カーソルキーで変更する色を選ぼう。スペースキーを押すたびに、下に表示されているグラフが増減し、色が変わっていくはずだ。



プレイヤーの作成



いきなり初めから、すべての面データや敵キャラなどを作ろうとせずに、とりあえずプレイヤー機だけを自分のオリジナルデザインにして、遊んでみるのもいいかもしれない。ここで作成するプレイヤー機、弾、爆発パターン、パワーアップパーツなどのデザインは、とうぜん、全ステージで共通のものとなるので、この部分のデザインを変えるだけでもかなり雰囲気は違ったものになるはずだ。

上の写真で、3カ所、何もかかれていない緑色のところがあるけど、ここは未使用の部分だ。作成中のキャラクターを一時的に置いておくことはできるけれど、ゲーム中に使うことはできない。また、プレイヤー機、弾、パワーアップパーツなどが表示されている場所は決まっているので、勝手に動かすことができない。つまり、弾が描かれている場所にプレイヤー機を描いちゃダメってことなのだ。

プレイヤー

バリア



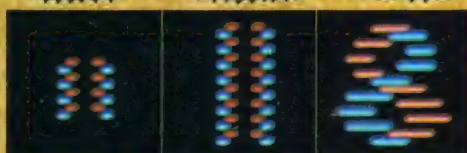
弾の種類

●●弾は全部で7種類あり、パワーアップパーツを取ることによって変化する。

通常弾

レーザー

ダブル



左上方弾

左下方弾

右上方弾

右下方弾



爆発パターン

敵の弾



パワーアップパーツ

アクションゲーム、その中でもとくにシューティングゲームの場合、パワーアップパーツが欠かせないものとなっているよね。吉田工務店は、その点もぬかりはないぞ。全部で6種類のパワーアップ

パーツがそろっているのだ。サンプルデータは、どの面でも見やすいということを考えて、白1色とし、各パーツの頭文字を表示することにした。もちろん、デザインするのはキミの自由だ。

S

SPEED
スピード

●なくてはならないのがスピードアップだ。取ることによって自機のスピードが速くなる。3段階に変化するのだ。



F

FRONT
前方弾

●これを取ると、通常弾のほかに前方向にも弾が撃てるようになる。右前方と左前方の2段階あるぞ。



R

REAR
後方弾

●こちらは、ななめ後方弾。やはり、右後方と左後方に弾が撃てるようになる。後方から攻めてくる敵に有効。



L

LEAZER
レーザー

●レーザーだ。通常弾より、高い貫通性を誇る。いわゆる硬い敵も少ない回数でやっつけられるということだ。



D

DOUBLE
ダブル

●レーザーが一点に収束するのに対して、こちらは拡散する。敵にヒットする確率がそれだけ高くなるわけ。



B

BARRIER
バリア

●敵の弾から身を守ってくれるバリアだ。パーツを取った回数により、バリアも3段階まで蓄積できる。



エディタの使い方

吉田工務店では、プレイヤー機や敵キャラクターを表示するのに、スプライトという機能を使っている。そのため、横1ライン上に1色しか使うことができないので、プレイヤー機をデザインするうえで、そのへんをいかにカバーするかがポイントとなりそーだ。

それでは、具体的にエディタの使い方を説明しよう。タイトル画面やエンディング画面の作成のときと、コマンドは共通部分もあるけど、このモード特有のコマンドや、同じ機能でも、一部キーの割り当てが違っているところもあるので、注意してほしい。

基本的な操作は、タイトル画面やエンディング画面の作成のときと、変わらない。まず、**@**キーを押すと、右の画面に白いワクが表示されるから、変更したいキャラクターのところへ、カーソルキーで合わせる。そこで、**RETURN**キーを押すと左の画面に、その拡大画面が表示される。**SPACE**キーでドットをセットし、**V**でドットをリセットする。と、まあこんな感じ。キャラクターの上下反転、左右反転、キャラクターのコピー、アニメーションなどの便利な機能もあるので、これらについては下のコラムを参考にしてね。

カラーコードの変更

B ← → **N**

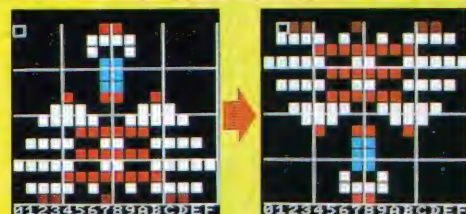


ドットの色を選ぶのは、**B**と**N**を使う。**B**を押すと左へ、**N**を押すと右へ矢印が動くので、矢印を使用する色に合わせよう。

コマンド一覧表

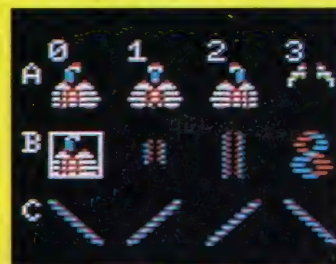
ESC	メインメニューに戻る(セーブする)
BS	メインメニューに戻る(セーブしない)
SPACE	ドットをセットする
B ↔ N	カラーコードを設定する
1	拡大画面をクリアする
2	拡大画面を同じ色で埋める
3	キャラクターの上下を反転する
4	キャラクターの左右を反転する
5	キャラクターを上1ドット移動する
6	キャラクターを下1ドット移動する
7	キャラクターを左1ドット移動する
8	キャラクターを右1ドット移動する
A	アニメーション RETURN で解除
SELECT	表示画面を変更する
@	表示するキャラクターを変更する
S	コピーするキャラクターをセット
C	キャラクターをコピーする

3 4 上下反転 左右反転



3を押すとキャラクターの上下が反転する。また、**4**を押すと左右が反転する。右向きのキャラクターも一発で左向きになっちゃうわけ。

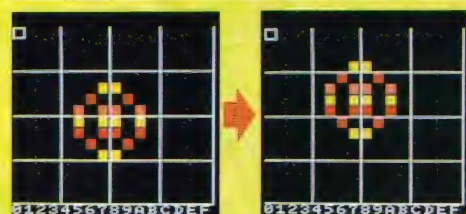
キャラクターを思いの場所にコピー



C コピー

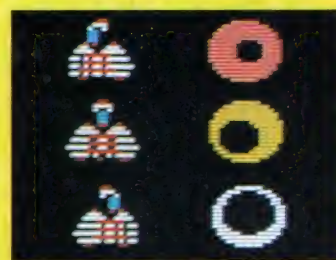
これはキャラクターをそっくりそのまま違う場所にコピーする機能だ。**@**を押し、ワクをコピーしたいキャラクターに合わせ、**S**を押してセットする。続けて今度は、移動させたい場所にワクを合わせ、**C**を押すとコピーが完了する。

5 6 7 8 キャラクターの移動



真ん中に描いたつもりが、ちょっとズレちゃったなんてことはよくあること。そんなときは、上下左右どの方向にも1ドットずつ動かせる。

作ったその場でアニメーション!



A アニメーション

Aを押すと、画面の左下に自分の作ったプレイヤー機と爆発パターンが表示され、アニメーションする。作ったその場で自分のキャラクターがスムーズに動くかどうかをテストできるってわけね。抜けるときは**RETURN**キーを押す。

縦スクロールデータの作成

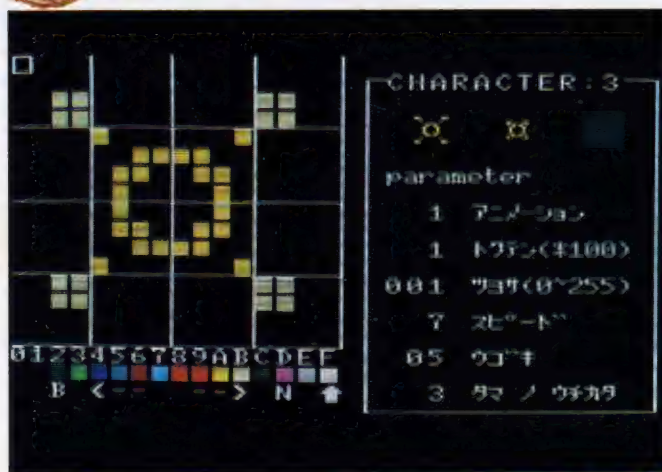
プレイヤー機のデザインが決まったら、次は、敵キャラクターたちの番だ。ドラマなんかでも、そーだが、主人公を窮地に追い込む、いかにユニークな敵役が出てくるかで、そのドラマの面白さが決まってしまうといっても過言ではない。

メインメニューで、縦スクロールデータの作成を選ぶと、FILE#0から、#4まで、5つのファイルの

中から選択する画面になる。敵キャラやマップなどのデータはすべて、ステージごとにまとめて管理されているのだ。つまり、ステージごとに、まったく違った敵キャラたちを設定できるわけね。

どれかひとつのファイルを選ぶと、またまたメニューが表示される。いろいろな項目があるけれど、ザコ・キャラから作ってみよう！

敵キャラクター(16×16)の作成

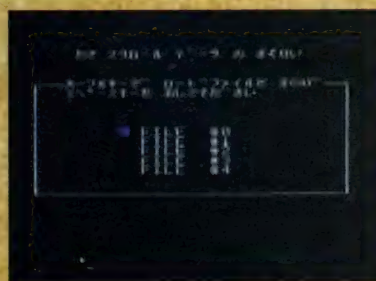


まず、敵キャラクター(16×16ドット)の作成を選ぶ。敵キャラクターの作成の要領はプレイヤー作成のときと同じなので問題はないはず。ひとつ増えている機能は[P]というコマンドだ。これは、敵キャラの動きや強さなどパラメータを細かく設定できるコマンドだ。

敵キャラはボス・キャラを除いて、1ステージの中に10種類作ることができる。また、それぞれのキャラクターには、3パターンのアニメーションを持たせることが可能で、パラメータで動く順番を指定することもできる。

便利! HELP!

作成中にコマンドがわからなくなったら、とにかく[H]キーを押して助けを求めよう。コマンド一覧表のヘルプメッセージが表示されるぞ。これは、敵キャラクター作成モードに限らず、他の作成モードでも使える。大変便利な機能なので、これだけは覚えておこうね。

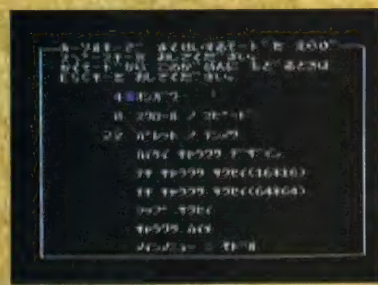


FILE #0~4

敵キャラとマップデータなどは、ステージごとにまとめられている。敵キャラなどのエディットを終了すると、再び、この画面に戻り、セーブするファイルを聞いてくる。

BGMの選択など

音楽(BGM)はボス・キャラの音楽を除き、4種類の中から選べる。スクロールスピードは0が通常、1が高速モードの2種類。スプライトの点滅は、123ページで説明する。



コマンド一覧表

ESC	メインメニューに戻る
SPACE	ドットをセットする
V	ドットをリセットする
B ↔ N	カラーコードを設定する
1	拡大画面をクリアする
2	拡大画面を同じ色で埋める
3	キャラクターの上下を反転する
4	キャラクターの左右を反転する
5	キャラクターを上1ドット移動する
6	キャラクターを下1ドット移動する
7	キャラクターを左1ドット移動する
8	キャラクターを右1ドット移動する
P	パラメータモード RETURN で解除
A	アニメーション RETURN で解除
SELECT	表示画面を変更する
@	表示するキャラクターを変更する
S	コピーするキャラクターをセット
C	キャラクターをコピーする

敵のパラメータを設定する

敵キャラのデザインが決まった
ら、敵の動きや強さなどのパラメータを設定しよう。[P]を押すとパラメータ設定モードに入る。

アクションゲーム、とくにシューティングゲームの場合、難易度
の設定は頭を悩ますところ。人によってテクニックはまちまちだが

ら、ある人には、ちょうどよい難
易度であっても、別の人には難し
すぎたり、逆に簡単すぎてつまら
ないってことにもなりかねない。

吉田工務店なら、パラメータを
ちょっといじくるだけで、すぐに
自分にあった難易度に設定するこ
とができるわけだ。うれしいね。



アニメーション



- 1 登録されているキャラクタ
ーの一番左のみを表示する。
- 2 左→中央→左の順に繰り返
してアニメーションする。
- 3 左→中央→右の順に繰り返
してアニメーションする。

得点 0～9

敵キャラクターを倒したときの得
点(設定した数×100点)を決める。

強さ 0～255

1なら1発、255なら255発で倒す
ことができる。0は破壊不能だ。

スピード 0～7

敵キャラクターの動くスピードを
設定する。数字が大きいほど速い。

動き 0～11

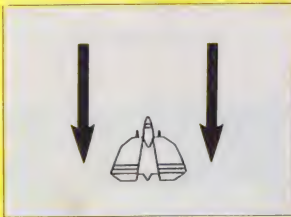
敵の動きは全部で12パターンあり、
その中から選んで設定するのだ。

弾の撃ち方 0～5

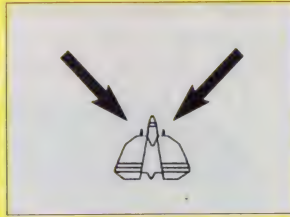
敵キャラの弾の撃ち方を設定する。
0はまったく弾を撃たない。1は

一定間隔で弾を撃つ。2は1より
も速い間隔で弾を撃つ。3～5は
不規則に弾を撃ち、数字が大きい
ほど、弾の撃ち方が激しくなる。

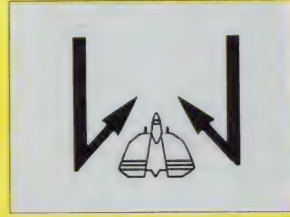
敵の動きを設定する



0 キャラクター配置で決めた場
所から、出現と同時にまっす
ぐに下へ向かって進んでくる。



1 設定した敵キャラが画面内
に出現すると同時にプレイヤー
機に向かって進んでくる。



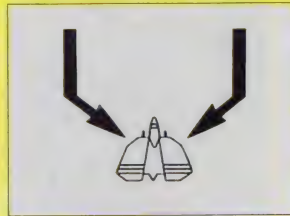
2 一度、画面の下方向に向かっ
て進んだ後、ななめ方向に向か
って逆戻りをしてくるのだ。



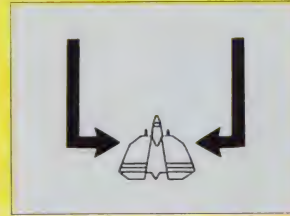
3 2の動き方で逆戻りをして、
さらに、そこからもう一度画
面の下方向に向かって進む。



4 まっすぐに画面の下方向に進ん
だ後、ななめ方向に戻り、そ
こから、まっすぐ上に戻る。



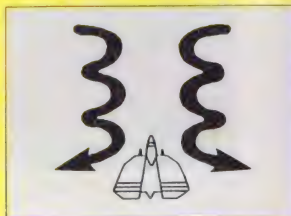
5 まっすぐ画面の下方向に進ん
だ後、プレイヤー機の方
向に動きを変え、進んでくるのだ。



6 まっすぐ画面の下方向に進み、
プレイヤー機とY座標が一致
したら、横に移動してくる。



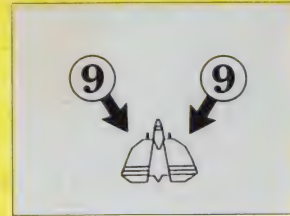
7 出現と同時に、大きく弧を描
いて、蛇行しながら、画面下
方向に向かって進んでくる。



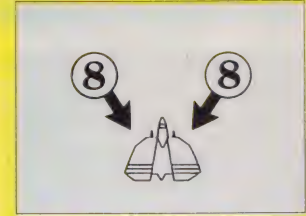
8 びよんびよん跳ねるような動
きで、進んでくる。画面の右
か左端に配置しておくとい。



9 プレイヤー機の方
向に少し動
いては止まる、また動くを繰
り返しながら、近づいてくる。

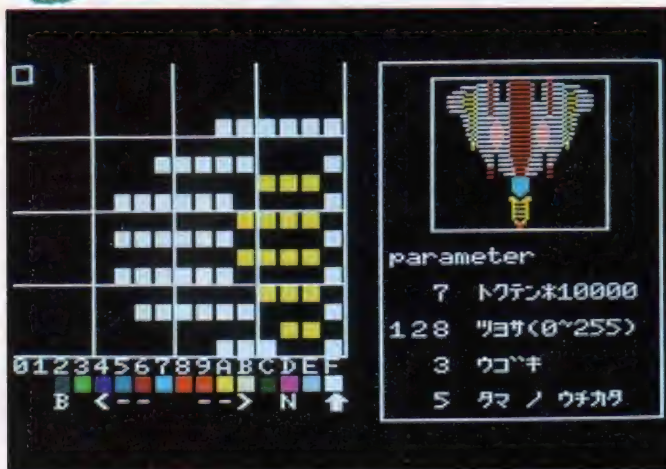


10 画面下方向に進みながら、一定
間隔で9番の動きをする敵キ
ャラクターを発射してくる。



11 10番の動きより、速い一定間
隔で、8番の敵キャラクター
を発射しながら移動してくる。

ボ スキャラ(64×64)の作成

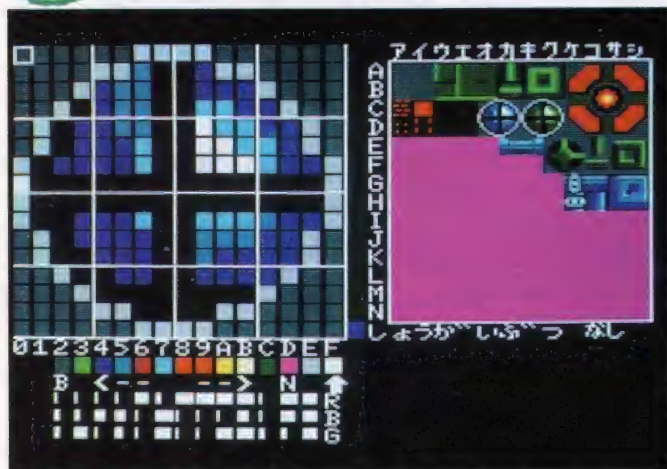


ステージの最後には例によってボスキャラが登場する。まあ、腐ってもボスキャラというぐらいで、他の敵キャラと、同一にはできない。ボスキャラの作成は64×64ドットのモードが用意されている。普通の敵キャラは16×16ドットだ

から、なんと、ボスキャラの大きさは縦4倍、横4倍。つまり、16倍の大きさということになる。さすが、ボスキャラなのだ。

でもって、これだけの大きさとなると、画面をいくつかに分割してエディットすることになる。あ

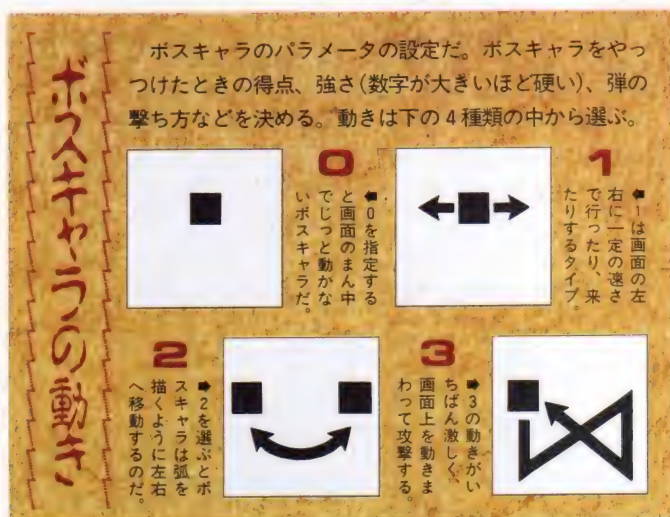
マ ップデータの作成



まずは、上の写真を見てくれ。マップは初めに、このようなマップを構成するパーツをエディットすることから始まる。パレットを変更すれば、256色の中から、好きな16色を選んで使えるので、かなりキレイな画面を作ることができるぞ。そして、パーツが完成したら、このパーツをマップ上に置き

ていくわけ。右側にある画面いっぱいまで、パーツを作ることができるけど、少ないパーツでも、組み合わせを考えれば、変化に富んだマップを作ることにも可能だ。

また、パーツには障害物かどうかの設定もすることができる。つまり、プレイヤー機がぶつかったら、やられちゃうようなパーツも



らかじめ、ボスキャラのかたちをちゃんと決めておかないと、なかなか思い通りのデザインを作ることが難しい。何事も下準備が肝心。前もって、方眼紙などに、全体のデザインを描いておくことをおすすめする。

もうひとつ、ボスキャラをデザ

インする上で考えておかなければならないことは、プレイヤー機や敵キャラのときと同じように、スプライトを使って表示するため、横1ラインごとに1色しか使うことができない点だ。そのへんをうまくカバーするのが、キミのデザインセンスともいえるね。

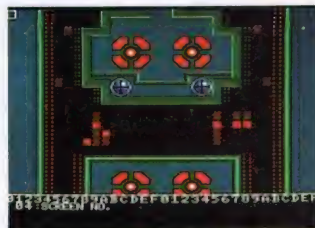
コマンド一覧表

ESC	メニュー画面に戻る
INS	マップ画面をスクロールアップする
DEL	マップ画面をスクロールダウンする
SPACE	選んだキャラクターをセットする
@	選んでいるキャラクターを変更する
CTRL + C	画面を同じキャラクターで埋める
SELECT	カーソルサイズを変更する



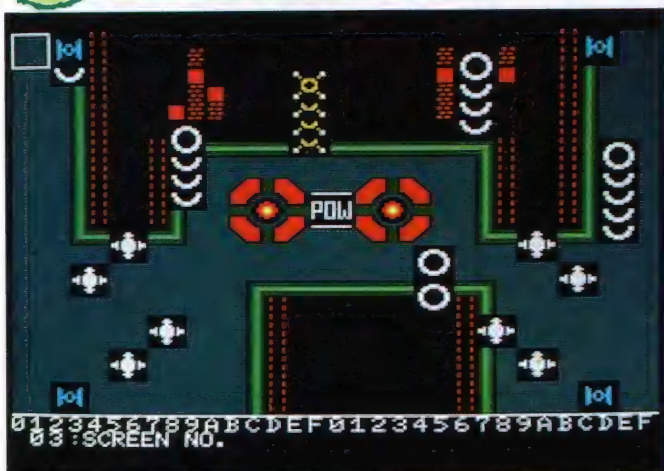
作ることができるわけ。

パーツをエディットするときのコマンドは、これまでと共通する部分が多いので、ここで使う特別なコマンドだけを上に書いておい



た。それと、パーツを選んだり、置いたりするときのワク（カーソル）の大きさは8×8ドットと16×16ドットの2種類を状況に合わせて選ぶことができるよ。

キャラクター配置

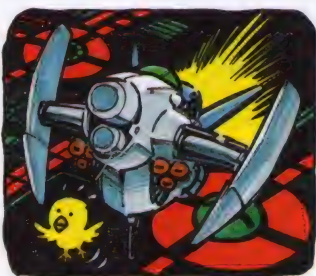


ここでは作成したマップ上に敵キャラを配置していく作業をする。作業なんて書くと、つまらなそうだけど、じっさいにでき上がったときのゲームを頭の中に想像しながら、「ここには、この敵キャラを登場させよう」とか、「このパワーアップパーツを取りにくくするために、この敵キャラを配置しよう」とか、いろいろ悩める、じつに楽しい作業なのだ。

ここまで来れば、もう完成は目の前、あせらずにじっくり取り組もう。ま、じっさいにゲームをしてみて、敵キャラ出現のバランスが悪いようだったら、何度でも気に入るまで手直しすることができるから、難しく考えることはないけどね。また、敵キャラの強さなんかもゲームが完成した時点で、

もう一度、検討してみよう。

メニューで、キャラクター配置を選ぶと、作成したマップが表示される。そこで、**[SELECT]** キーを押すと、画面が切り替わって敵キャラが表示されるので、カーソルキーで配置したい敵キャラを選び、**[RETURN]** キーを押す。マップ画面に戻って、カーソルキーで場所を選び、**[SPACE]** キーを押すと、選んだ敵キャラがマップ上にセットされるというわけだ。



パレットの点滅

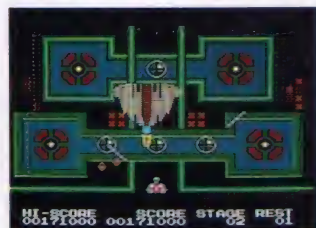
右に掲載している「例のドッグ面」では、赤い部分がボアーツ、ボアーツと点滅するようになっていてカッコいいのだ。これは、どーやるのかというと、メニューの「パレットの点滅」で設定する。

このパレットの点滅の設定の仕方がちょっと、ややこしい。点滅を行なえるパレット番号は#2～#14までで、エディット画面のと

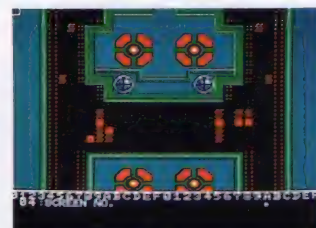
き色の上に番号がふってあるよね。その左端の黒い色(0と1)、いちばん右端の白色(F)は点滅させることができない。

その他の色は、(点滅させたい色の番号-2)×3+(Rを点滅=1、Bを点滅=2、Gを点滅=3)の式で求める。例のドッグ面の場合、(9-2)×3+1=22ということになる。いろいろ試してみてください。

例のドッグ面



マップと敵キャラ配置の例として、「例のドッグ面」を紹介しよう。ドッグ面といっても、敵キャラで犬が登場するわけではない。パレットの点滅のところでも書いたけど、ボアーツ、ボアーツと点滅する赤い光が、いかにもそれっぽい雰囲気を出している。この面は吉田クンのオリジナル。さすがに作者だけあって、誰よりも吉田工務店を使いこなしていると言えよう。また、少ない背景キャラでうまくマップを構成している点も見逃すことができない。



これがマップの作成画面。背景キャラを組み合わせると、いろいろ作れる。

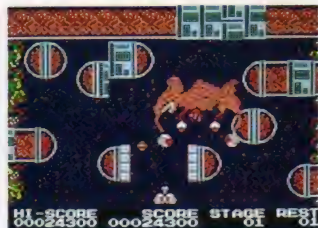


マップ画面に敵キャラを配置したところ。どこから出現させるのも思いのまま。



じっさいにゲームをすると、こんな感じで設定した敵キャラが出現してくる。

よくアール・タイプ



カプセルに入った脳ミソのよーな物体Xと、生い茂るシダ類を思わせる植物、気色悪い敵キャラたち……と、まあ、よくアール・タイプだと言えよう。

この面の脳ミソ状のカプセルやシダ類植物は障害物として設定されているので、プレイヤー機が当たると、やられてしまう。

ステージの最後、ボスキャラが登場してくるシーンでは、ボスキャラの動きを計算して、障害物の背景キャラを配置してあるという芸の細かいところを見せている。



背景の網の目状のものを、[CTRL] + [C]で画面全体に埋めてから描くと楽ちんだ。



きょんぴょんと跳ねてくる8番の動きの敵キャラがこの面の雰囲気ピッタシ。



クラゲみたいな敵キャラに注目。敵キャラを发射する敵キャラも設定が可能だ。



RPGカレー味

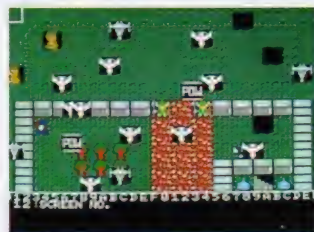


吉田工務店を使って、このようなRPG的な画面を作ることも可能だ。全ステージをこんな感じのゲームにするなら、プレイヤーを人間のかたちにする手も考えられる。

ここで注目してほしいのは、地上の背景キャラとして描いているモアイ像の上に口だけの敵キャラを重ねて配置してあること。こーするとモアイの口から弾を撃ってくるように見える。そして、ここを攻撃すれば、口がなくなり、弾も撃ってこなくなるという寸法だ。このへんがカレー味たるゆえんか。



マップだけを見ると、ホントにRPGの画面のように見えるでしょ。ほえほえ。



これが敵キャラを配置したところ。それにしても手のよーなキャラは何なの？



うほほ。手から「オラオラ……」と連発してくる。こりゃあ、まいったね。



シューティングゲーム・コンストラクション

全国130店舗

吉田工務店

はTAKERUで販売中!



吉田工務店

- MSX2(V-RAM128K)
- 3.5インチ2DD
- 価格 3,500円

今月の特集で紹介したシューティングゲーム。コンストラクション、『吉田工務店』は、全国130店舗のTAKERU設置店で買い求めください。TAKERUというのは、パソコンソフトの自動販売機とも言えるもので、TAKERUの画面に表示されるメニューに従って、希望のソフトを選べば、どなたでも簡単な操作で買い求めることができます。TAKERU設置店については、ブラザー工業株式会社の本誌広告(55ページ)に設置店リストが掲載されていますので、そちらを参照してください。お近くのTAKERU設置店を知ることができます。なお、TAKERUについてのお問い合わせはMSXマガジン編集部では、お受けできません。下記のブラザー工業株式会社へ直接お問い合わせください。

TAKERUについての

お問い合わせ先

ブラザー工業株式会社

〒460 名古屋市中区大須3-46-15

☎052-263-5895

ごめんなさい

アドベンチャーツールに組み込まれているグラフィックエディタのScreen8からScreen5へグラフィックデータを変換するプログラムに誤りがありました。ごめんなさい。

お手数ですが下記の要領で変更してください。まず、ディスクから変換プログラムを読み込みます。

LOAD "GCNV.BAS" RETURN

```
30 DIM C(15),Z(11):DEFN R(X)=X*100:DEFN G(X)=(X*10)MOD100:DEFN B(X)=XMOD10
120 COLOR=(I,FNR(C(I)),FNR(C(I)),FNR(C(I))):NEXT
122 J=1:FOR I=0 TO 11:Z(I)=J*16+FNR(C(J))+((FNR(C(J))*16+FNR(C(J)))*256
124 J=J+1:IF (J=7) OR (J=8) THEN 124
126 NEXT:RETURN
480 F1=F2$+".RGB":CLOSE:COPY Z TO F1$:GOTO 70
```

続いて480行から500行までを削除。

DELETE 480-500 RETURN

その後、下記のリストを打ち込んでください。打ち込みが終了したら、ディスクにセーブします。

SAVE "GCNV.BAS" RETURN

なお、5月18日以降にTAKERUで販売中のアドベンチャーツールは正常に動作します。

キミたちの力作を待つ!

MSXマガジン編集部では、吉田工務店で作成したキミのオリジナルゲームを大募集しちゃうぞ。それぞれにアイデアを凝らした楽しいゲームを応募してくれ。応募してくれた作品の中から、とくに優秀

なものは、MSXマガジン誌上で発表し、吉田工務店データ集としてTAKERUで販売! ということになるかもしれないぞ。そうになったら、キミもあこがれのゲームデザイナーというわけ。

宛て先

〒107 東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー

MSXマガジン編集部

「吉田工務店」係



使って

覚えちゃえ!

さわって

日本語

なんでもユーザー

MSX-DOS2

先月号でちらっとお届けした日本語MSX-DOS2。概略をとり急ぎ紹介しただけなので、何が何だかわからなかった人も多いんじゃないかな。そこで今月からはジックリと腰をすえて、DOS2の秘密の部分をおなただけにそっと、お送りしますわん。まずはファイルとディレクトリのお話。ちょっと難しいけど気合を入れて読むんだよ。

まずはファイルが何かを覚えちゃえ

コンピュータ関係の本を読んでみると、よく耳にする言葉に「ファイル」っていうのがあるよね。書類やノートの切れ端を、関連あるものごとにひとつにまとめたものとか、そうした行為自体を指す言葉なわけだけど、時代の最先端

をいくコンピュータではどうも違うものらしい。ではハイテクに身をこめたファイルとは何か？モニターに顔をすり寄せて、MSXにお伺いをたててみよう。
さて、もっとも簡単にファイルを定義するなら、「Disk-BASICの

filesコマンドで表示されるもの」ってことになるかな。みんなわかったよね。んじゃ、この記事はもう終わりに……てな具合にはいかないか。まだページが大量にあまっているので、実際にドライブにディスクを入れて、ファイルの一覧を表示してみよう。どう、なんか出てきた？ 英文字表記の名前が、画面にズラズラ表示されたら大正



解。このひとつひとつが、ファイルというわけだ。

それじゃ次に、こうしたファイルの中身を解剖しちゃおう。「いやがるファイルを無理やりに」ってこともできないから（理性が邪魔するんじゃないくて、物理的にできないんだけどさ）、無意識にしる自分でファイルを作ったときのことを思い出してみよう。例えば、雑誌とかに載ったプログラムを苦勞して打ち込んだ後は、ディスクにセーブしておくよね。なんと、こうしてセーブされたプログラムも、立派なファイルというわけ。どうビックリしたかな？

同じように、マシン語のプログラムをbsaveしたものもファイルの仲間。それぞれ関連あるもの（つまりひとつのプログラム）に名前（ファイルネーム）をつけて、ディスクに記録（セーブ）したものがファイルというわけ。なんとなく仰々しいけど、一般にいうファイルと同じことみたいね。

たった1文字でも立派なファイルなんだ!

Disk-BASICで作れるファイルとったら、BASICプログラムやマシン語プログラムの入ったプログラムファイル。save 命令や bsave 命令で作れることは知ってるよね。メモリをいっぱい使った、複雑なゲームのプログラムも、下の例のような「コンニチハ!」と表示するだけのほんの短いプログラムも、どちらも立派なプログラムファイルというわけだ。
MSXの場合、ファイル名としてつけられるのは半角8文字まで、

通常は英文字が使われている。ただこれだけでは不便なので、そのプログラムがどんな素性のものかを示す、拡張子というものをつけることも可能だ。bas (BASICの略) とか bin (バイナリー、つまり2進数の略) とかが一般的だけど、エライでもゲンキでも可。でも自分でわかるようにしておこうね。
この他にも、MSX-Writeなどを使って文書を作った場合、一般にテキストファイルなんて呼ばれるものが作られる。下に例を挙げた

のがそれで、test.txt というファイルの中には、文字の情報が詰まっているんだ。余談になるけど、その下にある test.ctl というファイルは、テキストファイルに記録された文書が何文字詰めで書かれているとか、印字する際の書式設定（つまり左右の余白は何ミリで、1ページに何行印字するかなど）を記録したもの。コントロールファイルなどと呼ばれ、テキストファイルとともに、MSX-Write では 2 つ 1 組として扱われる。

BASICプログラム
のファイル

10 PRINT "コンニチハ!"
20 END

MSX-Writeで作成したファイル

TEST	TXT	128	88-04-21	2:07a
TEST	CTL	128	88-04-21	2:07a

それではいよいよディレクトリね

さて、ファイルというものがなんとなくわかったところで、次はMSX-DOSにはつきもののディレクトリのお話（ちなみに英語の辞書でこの単語を調べると“住所録”なんて訳が載ってるよ）。でも困ったことに、今までのMSX-DOSではディレクトリとファイルの明確な区別がない。つまりディレクトリ=ファイルと考えても間違いじゃないわけだ（けっこういい加減なんだね）。だから、Disk-BASICでファイルを調べるfilesコマンドがDOS

になってdir（ディレクトリの略）になったと、とりあえず覚えておきましょう。

そんなdirコマンドを実行したのが右の図。filesコマンドと多少違うのは、ファイル名の後ににやらいロイロと数字が並んでいることかな。これらはそれぞれ、ファイルの大きさ（単位はバイト）や作成日時を示したもの。まあ、興味があれば無視してもいいけど、DOSが偉いというひとつの実例ではありますな。

そして最後は階層化ディレクトリ

MSX-DOSではあいまいだったファイルとディレクトリの区別も、DOS2になるとかなり明確になってくる（いや～、良かった良かった。さすが新製品！）。前に書いた住所録という言葉どおり、1枚のディスクに大量に記録されたファイルに、それぞれ住所を割り当てるのがディレクトリというわけ。

たとえばディスクの中に南青山ってディレクトリがあって、その中の6丁目というサブディレクトリ（下っ端のディレクトリだからサブディレクトリと呼ばれている）

には、大仁堂ビルっていうサブディレクトリがある。そしてその下には3階ってサブディレクトリがあって、その中にMマガ編集部というファイルが、記録されているという具合。仮にアスキー編集部というファイルを探そうと思ったら、南青山→6丁目→大仁堂ビル→4階って順番にディレクトリ（つまり住所）をたどっていけば見つかるはずだ。余談だけど、こんな具合にディレクトリが積み重なっているの、階層化ディレクトリという用語が生まれたわけだね。

今月のDOS2最新情報だよ！

5月に東京で開催されたマイクロコンピュータショー'88や、第66回ビジネスショーは見に行ったかな？ 日本語MSX-DOS2の試作品が、しっかりと動いていたはずだ。見損なってしまった人は、次にこうしたショーが開催されるときは、しっかりとチェックしておこう。ソフトやハードを問わず、コンピュータ関係の新製品は、こうしたショーの場でデビューすることが非常に多いんだ。

さて、残念ながらショーの会場まで行けなかった人のために、今

月のDOS2最新情報。いよいよパッケージの内容が決定したぞ。まずはRAM128キロバイトを搭載したDOS2のROMカートリッジ（これにより、すべてのMSX2マシンでDOS2が動くことになる）。それに1DDのシステムディスク（2DDのドライブでも読み書き可能）と、250ページ程度のマニュアルが付属する。これはMSX2テクニカルハンドブックに相当するレベルのもので、マニア層にも十分納得がいくものになるはずだ。気になる価格は34,800円、7月末の発売だ。

ディレクトリ情報の見方だよ

ファイル名	ファイルの大きさ	ファイルを作った時刻
MSXDOS	SYS	2432 85-08-23 9:29p
	拡張子	ファイルを作った日付

MSX-DOSのディレクトリ

```
A>dir
MSXDOS  SYS      2432 85-08-23  9:29p
COMMAND COM     6656 85-09-02 10:10p
      2 files      352256 bytes free
```

DOSを起動した状態でdirと入力すると、ご覧のようにファイルの一覧が表示される。作成時刻が朝の9時とか10時だから、プログラマーは徹夜明けだな、なんて余

分なことも予想がついてしまうというわけ。「ほんとMSX-DOSって偉大な～」なんて、変なところで感動しないで、もっと勉強しな

日本語MSX-DOS2のディレクトリ

```
A>dir
ドライブA:のディスクのボリューム名は 日本語DOS2
ディレクトリ A:¥
```

```
MSXDOS  SYS      4480 88-03-30  9:57a
COMMAND COM     14848 88-03-30  1:09p
REBOOT  BAT       79 88-03-28  1:17p
AUTOEXEC BAT     124 88-03-29  6:39p
UTILS    <dir>    88-04-21  4:56p
      19Kバイトが5個のファイルで使用中
      653Kバイトが使用可能
```

上のメッセージでは5個のファイルってことになっているけど、正確には4個のファイルと、1つのディレクトリってことになる。UTILS<dir>というディレクトリ

の中に、いくつかのファイルが収められているわけ。ボリューム名というのは、それぞれのディスクを区別するためにつけられた名前

で、「ホエホエ」でもいいんだよ。



MSXマガジン スタッフ大募集

PRO

MSXマガジンで働いてみよう！各職
種経験者の方々、すぐにご連絡くだ
さい。高給優遇するつもりはあります！

いろいろやりたい！ でも人間がいないの

この雑誌上で、いろいろいっぱいやりたいことは、海岸のフジツボのようにあるのです。しかしそれには、頭脳と技術が必要なのです。ということで、即戦力大募集です。これからご紹介する職種においての経験者の方で、よーしMマガで働いてみてやるか!? という方がいらっしゃいましたら、いっしょに働いてみましょうよ。ねえ。それでいっしょに、とてつもないごとやりませんか、MSXを使って。ご連絡ください。たのもしー同志を求めているのです。さあ飛び込んでいっしょーい。

募集1 編集者

企画を出し、構成を考える編集者。やりがいだけはあります。



編集者と呼ばれる人がいないと、本や雑誌は出ないのだ。ということは、編集者ってエライのかな? と思いきや、その内容はバカっぽい人が多くて、とても楽しい。楽しい編集者の方お待ちしています。
わたしゲームできないもので……と、尻ごみする方もいらっしゃいますが、私たちは声を大

にしていいたい。「そんなもん、関係ありませーんのですよ!」。ゲームがまるっきりキライという、この手の雑誌には不向きかもしれませんが、興味はともある、あるいはゲーム大好き、パソコン大好きという方なら、それだけでいいのですよ。ですから、編集経験ということでも「お固い本でしたから……」と、ひっこみ思案するなんてもったいない。行動力のある人なら、それだけで十分メンが喰えませーい。

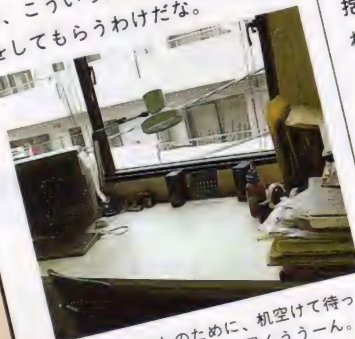
こういう企画をしてみたい、こういうプログラムを企画したいというような企画屋さんも募集します。ま、話を聞くぐらい聞いてもソンはないでしょ? ね?



編集者は時になんでもする。イラストなんか描いちゃう人も……

募集2 デザイナー

デザイナーさんの仕事というのは、こういったページのデザインをしてもらうわけだな。



ほら、あなたのために、机空けて待ってるんですから。早く、早くうーん。

デザイナーやりたーいという方、美大のデザイン科は卒業したんだけどどうしよーかなあという方、いらっしやませ。色校も見られますよ。なんて方なんかいらっしやうかも抱きついてほおずりしちゃうかもね(先方が女性に限る)。MSXマガね(先方が女性に限りません)。MSXマガジン専属というだけでなく、なんなら結構ザンス、さいザンス。事務所単位のご応募も歓迎しておりまして、へえ、編集部のある地は、東京都港区南青山、やったじやん、カッコイイじゃんというこで、このあたりをデッカイ紙袋を持って歩いてみませんか?



募集3

プログラマー

■ここがマシンルーム。ちとキタナイが。



パソコンには、ソフトが必要。ということはソフトを作んなきゃならないわけだけど、それを作るのがプログラマーさんと。Mマガではこのところ、どデカイ、100何十キロバイトなんていうプログラムを紹介してきているわけですが、

まあご存じのとおり、そんなもの1日2日できるわけはない。3ヵ月も4ヵ月も半年もかかるわけですね。それで、プログラマーさんは何人いても多すぎるということはないと。

Z80がバリバリの方、アセンブラがバリバリの方、うーん3歩下がつて、BASICオンリーの方でもアイデアがある方なら結構。ショートプログラムのコーナーがありますからね。お仕事、いくらでもございます。

また、ドット絵屋さんも、募集しております。きれいな絵じゃないとつまらないもんねえ。ゲームに限らず、CGあるいはイラスト、というジャンルにまで広げて考えていただいて、絵描いてみよう！ あるいは描いてます！ という方々、どんどん、今までの作品を持ち込んでください。拝見させていただきますです、はい。

すぐ履歴書をどうぞ お送りくださいませ

履歴書にご希望職種をお書きのうえ、下記住所までお送りください。折り返し、電話でご連絡させていただきます。面接その他の日程を決めましょうではないですか。

もちろん、応募の秘密は厳守いたします。

もしも、早急に連絡を取りたいとおっしゃる(すばらしい)方がいらっしゃいますれば、編集部直通電話、東京☎03-486-4505、担当加川まで、お電話ください。お待ちしております。

募集4

筆者

筆者。ふでものと読んではならない。あー、つまらないこと書いてやっとなあ、ぶーぶー、熊のプーさん、かわいいなあ——と、こういうかわいいなあ(?)原稿を書いてくださるライターさん、お仕事したいでしょう。実は、この原稿が書ける人というのが、最も必要だとされておりますので、お願いしたいんです。トラバユして、こっちきませんか、そこのあなた。原稿かえ込みすぎちゃって、パンクしているバカが若干名おりますので、ぜひ、ライターさん、おいでください。しかし、やはり筆者さんということになりますと、ゲームのことをある程度ご存じの方ではないと、ということになってしまうと思うのでありますが……。よろしく。



■原稿用紙がキミを、あなたを待っているぞ。
あー、ワープロでも別にいいですけども。

募集5

職場の花

職場の花って何なの？ まああなたです、女性の事務員さんとお申しすか、編集補佐のおねーさんとお申しすか、アルバイトさんでもよろしーんですが、編集協力して下さる若い女性の方。てな意味で

して。女子大生とかねえ、やっぱりいいですよ(何が?)。ポカ！ あ痛て、誰かに後ろからなぐられまひた。

募集6 カメラマン



■カメラマンがカメラマンの写真を撮るうとしたんだけど、やっぱ撮れん。

Mマガって、印刷屋さんが泣くほど、写真が多い雑誌なんだよなあ。さらにタチの悪いことに、オーラカラーときやがるもんだから、困ったもんだにや。その写真を撮る人といえば、言わずと知れたカメラマンさん。カメラマンさんに関しては、カメラをいじれる学生さんのアルバイト、でも結構です。いっしょに出張に行つて、何かうまいものでも食べましょう。はっはっはっあ、うそうそ、仕事はキビシイなあ〜。

若い力を 待つ!!

あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル(株)アスキー

MSXマガジン編集部

「プロスタッフ大募集」係まで



田中パンチ先生による

なんでもかんでも

MUSICにピヨピヨ!



さーて、お寄せいただいたアンケートはがきを読ませていただきましたところ、やっぱり、少なからぬ音楽への興味をお持ちの方がいらっしやると、そういうわけですね。そんじゃあ、パワーあげていきましょうか。ほほい。

第2回

ひとりでマルチじゃ&感情移入と情景描写を考える

今月は2部構成だぞ

えー、今回は、このコーナー、2部に分けます。いきなりですけど。まず最初にちょいとヨモヤマ話。そして、後半にPLAY文を使ったお話をば。スペースがないので、もう本題に入ります。

去る、4月26日火曜日。給料日の次の日だったんですが、そんなことはさておき、東京は渋谷で、ヤマハ株式会社さん主催の、“ワンマンバンドカーニバル”なるイベントの審査発表会があったので、ちらと見てきました。ワンマンバンドカーニバルとは、とにかくどんな楽器や機材を使ってもいいから、ひとりで作った音楽作品をテープに収めて応募する、というコンテスト。音楽雑誌なんかにはその広告

が出てたのを見た人も、いるかもねえ。応募総数2,200以上とまあ、結構やる人はやってるなあ、です。

当日、最終エントリーとあいなつた13曲が紹介され、いろんな部門賞ならびに優秀・最優秀賞が発表されました。優秀・最優秀賞受賞の3人さんは、イギリスはロンドンへご招待ということのようです。すごいですねえ。今回が第1回目なんだそうですが、また今年中に第2回を開催するそうですので、ご興味のある方は、参加されてみてはいかがでしょうか？

さて、これから先が言いたいこと。いや、出す人はとことん出してるんですよ、いい音を。デジタルデバイスや録音機材の低価格化や技術進歩も手伝って、多少のセンスがあれば、ちょっと〇〇なブロの人なんてのよりは、はるかにノリのいい、聴かせてくれる品質の音楽を提供してくれた人もいらっしやいました。ストドンドンドン、ドドンチャ、と、後ノリの重たいリズムで今風のアレンジ。おー、イイ音出シテクレルジャナイノとビックリしているところへきて、さらにビックリしてしまうのが、その演奏者の人間が実際舞台上に出てきたとき、なんでした。

普通のおにーちゃん、あるいは

どこにでもいるよなオッサン（あら失礼）が、すんげえ曲を。

シーケンサーでの打ち込みによる曲作りは、明らかにビジュアル的な音楽環境を変えてしまったのでした。ライブ指向で考えれば、人物を見てそしてその人の曲がイメージされる、というところがあるんだけど、ひとりで打ち込みやって、見た感じはなんだコイツは？ と思っていたところが、その作品たるやノリノリ。そりゃまあ、打ち込み作品には、内向性・

外向性の人間的性格は関係ないわねえ。人は見かけによらない、とはいいますが、コンピューミュージックほど、そんな傾向があてはまるものは昨今ないんじゃないかしらん。

MTR(マルチ・トラック・レコーダー)や、シーケンサー、合わせて10万円も出せば、もう立派な録音ができちゃうんだもんね。5～6年前じゃ考えられなかったよなあ。ま、いい時代といえ、いい時代だわな。とりあえず、音楽音質文化の向上という点においてはねえ。



◆ミュージックワークスの“REC-10B”（dBOX付き4チャンネルMTR）とコルグのSQD-8（8トラックMIDIシーケンサー）って持ってるけど、合わせて10万円で購入したんですよ。



なんとかしよーぜ!

この際だから、腹割ってお話ししますけどね、私、田中パンチちゅう人間もですね、ヘタのなんとかなんです。デジタルえくいっぶめんと人間でございまして、金もないのにDX-7ⅡFDをローンで買ったちゃったりとかね、破格値で売った古いサンプラーを衝動買いしちゃうとかね(S-612って知らない? あそう)、まあそういうヤツなんですよ。それで初めて買ったMSX2のマシンが、ヤマハのYIS-604というマシンで、その本体の横にFMシンセサイザーユニットⅡ(SFG-05とかいうやつだぜ)なんぞをブツ込んで、MSXをシーケンサーとして使ってる、てなもんだ。わははははは。

こういう人、つまり私のようなステップを歩んでる人って、かなり多いような気もするんですけどね。どうでしょうか? ちなみに編集部にもMSX+FMシンセサイザーユニットを所持という人間が、私のほかに2人おります。今、稼動中かどうかは、詳しく尋ねてませんけど。私の場合、シーケンサーの補助として、今でも元気に動いてくれています。パソコンなんて

ものは道具だから、新しかろうが古かろうが、使いりゃそれで自分はいいいんだもんね。

それでですねえ、なぜ手前ミソたる、私の楽器類のご紹介などしましたかという、前出しましたワンマンバンドカーニバルに、ハレンチながら作品を応募したという……キャー! はずかしー。穴があつたら入りたいわ、ほんとにそんなでまた、予選にもかすりもしなかったところがすごいでしょ!? ほっといてちょーだい!

でまあ、決意も新たにいたしましてですね、MSXも使ったシステムで、曲を作っているみたいとか、かように考えている次第でございまして。よく考えてみたら、せっかくの使える機能を手ぬきでほとんど使わず、もったいないことをしておりました、わけですよ。あるものは使わなきゃ、ほいほい。

ま、せっかくの機会ですから、この場をお借りいたしまして、私のようにこてこてとやってる方はぜひご連絡ください。おたよりでもし作品がございましたら、デモテープなんぞを送っていただければ幸いです。展開のしかたによれば、何かおもしろいことができるやもしれません。



◆FMシンセサイザーユニットを装着すれば、4オペレーターシンセなんだ。ホヒホヒ。

まあ集まってみようか

さて最後の節で、つじつまを合わせます。今のところコンテストというところまでは(予算等の都合で)いきませんが、どこか一部分でもMSXを使ったんだけー! というあなたのオリジナルデモテープを、お送りいただけはしませんか? あなたのシステム構成や曲に対するコメントをつけて。これや熱があるわい、というふうに応募が多ければ、企画として立派に成立しますので、Mビヨデモデモコンテストとか何とか銘うって、小規模的にドダウンとやってみたいと思います。今後詳細が決まっていこうであれば、このコーナーで発表いたします。

要望があれば、たとえばMSXとは直接関係ないかもしれませんが、シーケンサーやシンセサイザー、エフェクターなどについても、いろいろとご紹介していければなあ、と思っております。このページでは、MSXユーザーのための音楽コーナーであるとともに、もっと広い意味での音楽情報コーナーに持っていきたい。かように考えております。ですから、ご意見、ご要望、ご質問、お寄せください。「10万円を切る各社音源ユニットで、お薦めのものはなんですか?」とかね。おお、そういう質問好きだ。

しかしねえ、QX-3とか、あるいはMC-300とか、テンキー打ち込みのできるシーケンサーがほしいのだ。楽譜を見ながら、バババの入力できたらすごいだろうなあ。が、その道へ至るには、大きな障害物をのり越えなければならないからね。楽譜が読めて書けなきゃならないというのがまず一点。楽典のお勉強をしなきゃね。この次のページのPLAY文入力をみっちりやっとならば、これがなかなか勉強になるんだわ。楽譜になれるという意味でも。

それでもう一点。ははは、お金だなあ。MC-300で99,000円か。なははは。ボーナスで買えるかによろ? ほしひ。

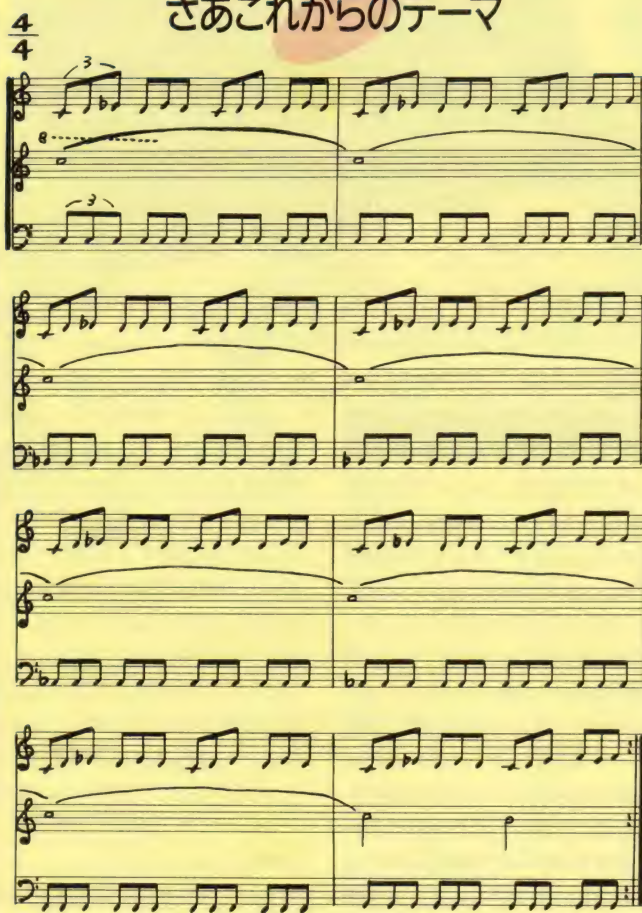
さて次のページからは、PLAY文の講座。今月は、状況に応じた曲作りをPLAY命令を使って考えてみましょう。つまり、ゲームのバックに流れるBGM作りにはげむわけだ。攻撃、防御、ひと段落など、イメージを持った上での曲作りができるようになれば、これまたあんだ! 一人前だぞ。そういう人は、MSXマガジン編集部で働いてみるかね、おい。



今月の譜面だよ!

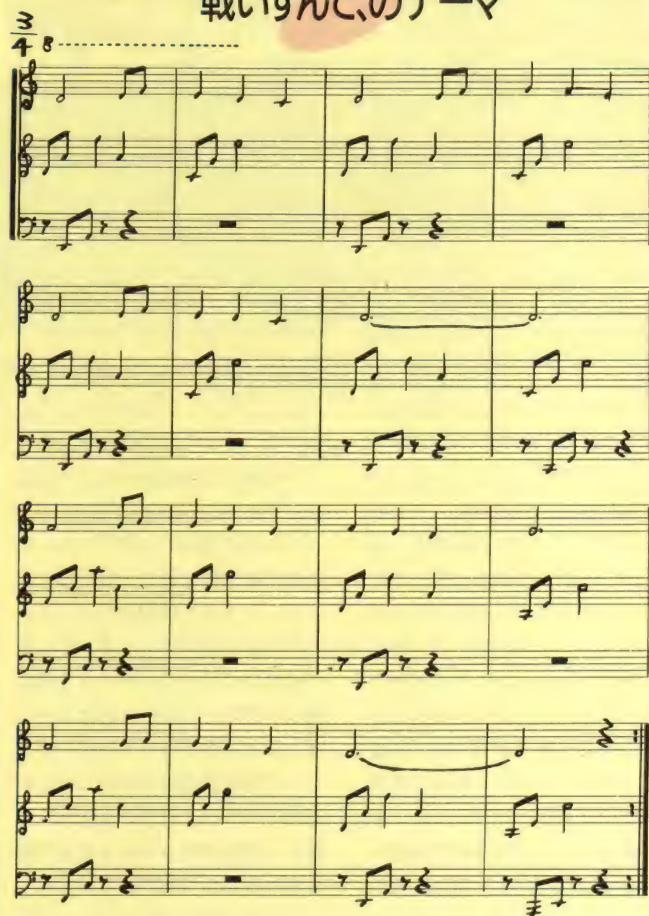
さて、今月は譜面のお題が2つ。どちらも、と一っつも簡単に読めるでしょ。読めないのかな? うーん、もっと音楽の授業を真剣に受けてりゃねー。

さあこれからのテーマ



■さあ、これから出発だ! いくぞっくそつたれ! という雰囲気曲。まあたとえば、シューティングゲームなんかだと、これから敵を倒しに行きまっせー、というような「前ふり」の場面にピッタリではないかと、かように考えるわけでございます。

戦いすんでのテーマ



■こちらは一転して、ゲームオーバー……とはいかないまでも、荒れはてた大地というか、世紀末というか、そんな感じ。なんか悲しいなあ、というイメージだな。福神漬で冷飯くってる、チョンガー(古い)のサラリーマンの世界のようでもあります(!?)。

喜怒哀楽を音楽で

さて、世間話から一転して、楽譜入力のお時間ですよー。今回は課題曲が2曲。曲風によって、感情表現を、まあしてみんべー。

知ってるかなあ? レコードショップとかに行くと、こと細かにレコード棚を見ていくと、「効果音」たらしい一連のシリーズがあったりするのを。明かるい情景とか、悲しみのテーマとか、タイトルがついているんです。もしお金でもあまったりしたら、買ってみて

ください。異様におもしろい(!?)から。600~700円ぐらいです。

何がいたいかというと、BGMという要素は、今やゲームを製作していく上で、とっても大切なことなんだ、ということ! テレビや映画でお化けが出てくるときに、ヒュードロドロというBGMが流されるように、ゲーム中でも躍動的なシーンでは快活なテーマで、やられたっ、というシーンでは悲しい旋律で……が、プレイヤーの感情移入の度合いを高めてくれるのです。試しにやってみてほしい。

シューティングゲームのド派手なので、ボリュームをでっかくして10分ぐらいプレイしたのち、音を消して遊んでみるの。ほんと、しおしおのパーにゲームのイメージが縮んでしまうからね。

で、シャキシャキした快活な曲と、この世の終わりのようなしっとりとした曲を、いつものようにPOPOさんに作ってもらいました。譜面をひと通りながめたら、リストを打ち込んでみさせり。





POPOさんのお言葉

ヤッホー、どうも。今回は、
明かるい曲と暗い曲を作ってく
れー、といわれました。それで
作りました。じゃあね、じゃ寂
しいからもうちょっとお話しし
ましょう。早いテンポでリズム
をきざめば、勇敢な感じになり
ますね。明かるめのほうは、3連
符を使ってみました。勇ましい

場面というのには、けっこう3
連符って多用されてるんじゃない
かなあ。そももって、暗め
のほうは、3拍子。自分で作っ
ていうのもなんだけど、ほん
と核戦争の廃墟てな感じて、暗
いわねえ。

ま、みなさんも、自分のイメ
ージでいろいろ作ってみてね！

さて入力してみんべ

入力なんですけどお、今回も当
然、お勉強のため、というよりも
自分のために(カッコイイ!)、で
きる人は自分なりに、リストを見
ないで、左ページの譜面のみを見
て、データ入力をしてみてほしい。

えーと、それでですね、さっそ
く誕生して2ヵ月目のこのコーナ
ーに、質問のおたよりが来ており
ます。うれびいうれびい。神戸市
にお住まいの、守岡光雄くん。15
歳。「3連符はどのようにして入力
すればいいんですか?」。はいはい。
ちょうど今月出てきましてタイム
リーですので、ご説明いたしまし
ょう。「さあこれからのテーマ」で
使われている3連符は、あははは、
実は今月はちょっと逃げた裏技で
クリアーしているのです。

ほんとでしたら、4分音符が3
等分されているわけですから、3
連符のところの1個分は本来なら
12分音符ということになるわけな

んでしょうが、そこはそれ要領で
ございましてな、このリストでは
1個分を8分音符と認識しまして
すねえ、その分、遅れるテンポ
を、全体的にアップして処理して
しまったという……ことなんです
よ。リストを見てください。L8に
なってるでしょ。L12で処理するの
がいいのはわかっているんですが、
なにせBASICなもので、いろいろと
不都合なところも出てきたりしま
してえ……。あんまり解答になら
なかったかな?

ああ、それでね、今月号の別冊
付録にもあるように、近々発売さ
れるパナアミューズメントカート
リッジ2(仮称)には、FM音源を使
用できる拡張BASICが内蔵されてい
るので、まあ当然そっちのほうが
音がいいのですね、そういうの
もゆくゆく使ってみたいなあと思
えております。やっぱ、音質にも
凝りたいもんねえ。

では、今回はこの辺で。来月は
さて、どしよか? POPOさん?

○大募集なのであるのだ○

みなさまからのご質問、ご
要望、うけたまわります。
そして、PSGを使ったプログラ
ム、あるいはMSXシステムな
どを使ったMIDIシステムによ
るデモテープ、なんかも送っ
てってください。いろいろ
と、誌上展開していきたいと

思います。まあとりあえず、
音楽仲間、集ってしましょ
う。よろしくです。

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
「Mビョです」係まで

見ての通り、リストじゃ

```
10 SCREEN 0:KEYOFF
20 SL=8:DIM S*(2,SL)
30 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 T
0 SL
40 READ S*(I,J):NEXT J,I
50
60 FOR I=0 TO SL
70 PLAY S*(0,I),S*(1,I),S
*(2,I)
80 NEXT:GOTO 60
90
100 DATA t255s0m4600o418
110 DATA cde-de-dcde-de-d
120 DATA cde-de-dcde-fe-f
130 DATA cde-de-dcde-de-d
140 DATA cde-de-dcde-fe-f
150 DATA cde-de-dcde-de-d
160 DATA cde-de-dcde-fe-f
170 DATA cde-de-dcde-de-d
180 DATA cde-de-dcde-fe-f
270
280 DATA t255v12o611
290 DATA cc2
300 DATA cc2
310 DATA cc2
320 DATA cc2
330 DATA cc2
340 DATA cc2
350 DATA cc2
360 DATA c2.o5b2.
450
460 DATA t255s0o318
470 DATA cccccccccccc
480 DATA cccccccccccc
490 DATA o2b-b-b-b-b-b-b-
b-b-b-b-
500 DATA b-b-b-b-b-b-b-
b-b-b-
510 DATA a-a-a-a-a-a-a-
a-a-a-
520 DATA a-a-a-a-a-a-a-
a-a-a-
530 DATA ffffffffff
540 DATA gggggggggggg
```

```
10 SCREEN 0:KEYOFF
20 SL=8:DIM S*(2,SL)
30 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 T
0 SL
40 READ S*(I,J):NEXT J,I
50
60 FOR I=0 TO SL
70 PLAY S*(0,I),S*(1,I),S
*(2,I)
80 NEXT:GOTO 60
90
100 DATA t255v15o512
110 DATA dle4f4edc
120 DATA dle4f4gfe
130 DATA dle4f4edc
140 DATA dldldl
150 DATA flg4a4gfe
160 DATA fedel.
170 DATA flg4a4gfe
180 DATA dldldr
270
280 DATA t255v13o414
290 DATA dao5f2o4a2cgo5e1
300 DATA o4dao5f2o4a2cgo5
e1
310 DATA o4dao5f2o4a2cgo5
e1
320 DATA o4dao5f2o4a2cgo5
e1
330 DATA o4fo5ca2c2o4e05c
g1
340 DATA o4dao5f2o4a2o3ao
4e05c1
350 DATA o4fo5ca2c2o4e05c
g1
360 DATA o4dao5f2o4a2o3ao
4e05c1o4
450
460 DATA t255s0m3110o314
470 DATA rdar2.r1.
480 DATA rdar2.r1.
490 DATA rdar2.r1.
500 DATA rdar1cgr2.
510 DATA rfo4co3r2rrr1.
520 DATA rdar2.r1.
530 DATA rfo4co3r2.r1.
540 DATA rdar1o2ao3er2.
```


第2回
GREETINGS

おもしろ
ネットワーク



NET WORK

パソコン通信をする人をネットワークーと呼びます。ところで、ブルワーカ(商品名)は筋肉がモリモリついて女の人にモテちゃうみたいだけど、ネットワークーたちは全国のいろんな人とお友達になれちゃうみたい。あなたも試してみたらいかか?!

FS-A1FMでアクセス開始!

先月号ではパソコン通信をするのに必要な道具選びの話をしたんだけど、今回は実際にネットワークのホストコンピュータをアクセス(呼び出し)してみよう。

そこで、パソコン通信に興味を持っていてもパソコンそのものには、まったく触ったこともないという千倉真理さんをお願いして実際にネットワークへアクセスしてもらったのだ。千倉真理さんには、これからもTHE LINKSのMSXマガジンハウスや、アスキーネットMSXの中にあるMSXマガジン編集部の掲示板にどんどん書き込みをしてもらうつもりなので、ネットワークで会ったら、よろしくね。

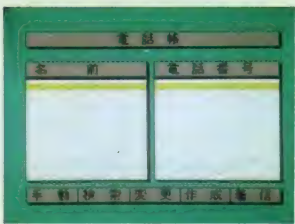
そんなわけで、さっそくネットワークへアクセス……なんだけど、初めてネットワークへアクセスするときは、その前に通信手順というヤツを設定しなきゃならない。

でも、ほんの一部のネットワークを除いて、ほとんどのネットワークは同じ通信手順を採用しているから、あらかじめモデムに設定してある通信手順で大丈夫だよ。

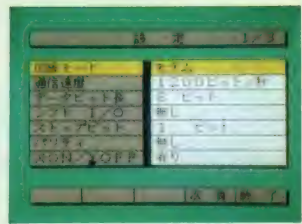
あとは、目指すネットワークへ電話をかけるだけ。メッセージに従って自分のIDとパスワードを打ち込むと、ウェルカムメッセージとメニューが表示される。そこは、もうネットワークの世界。キミもネットワークの仲間入りだ。



電話帳



設定

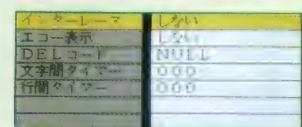


初期化

電話帳の画面から[F・7]を押すと、初期化の画面になる。ここで重要なのは電話回線種という項目。電話回線にはダイヤル回線とプッシュホン回線があるのを知っているよね。さらにダイヤル回線には10ppsまたは20ppsという2種類がある。キミの家の電話がどーゆータイプかをここで設定するわけ。「あーん、わかんないよ」とか「めんどくさいよ」という人は迷わずに、「自動選択」ってやつに設定しておこう。A1FM君がちゃんと判断してくれるから大丈夫。



設定画面を選ぶと、何やらわけのわからない項目がズラッと並んでる。初めてのときは、これを見ただけでビビってしまいそーだけど、何も難しく考える必要はない。書かれている内容を理解しようとするから(その努力は称賛するけど)難しいのであって、一種の呪文のよーなものとな納得してしまえば、どーってことはない。ほとんどのネットワークの場合は、このままの設定で大丈夫なはずだ。もし、どーしても目指すネットワークに入れない場合は、そのネットワークのマニュアルを隅から隅



まで読むと、必ず同じよーな呪文が書いてある項目がある。それを見ながら、呪文を書き移すよーな気持ちで同じよーに設定すればいいのだ。ま、そーゆーわけだから安心してね。

画面モードもいろいろあるよ!

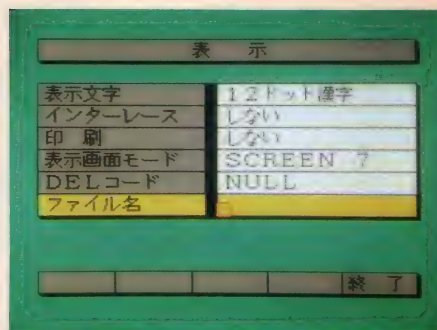
FS-A1FMの場合、使用するテレビ(モニター)や好みに合わせて文字をインターレース表示することができるのれーす。インターレースというのはですね、2枚の画面を目に見えない速さでパッパッパッと切り替えちゃうわけ。そーすると、漢字も小さく表示できるか

ら、1画面に表示できる文字の数がグンと増えちゃうわけね。

いいことづくめのインターレースだけど、欠点もある。それは画面を切り替えるために、ちょっとチラついて見えてしまうこと。もちろんインターレースを使わないこともできるので好みで選ぼう。

表示

ここでは、文字の種類やSCREENモードの選択、それにインターレースをするかしないかなどを決める。ま、いろいろと試してみても自分が気に入ったモードを選べば、よろしいんじゃないでしょーか。

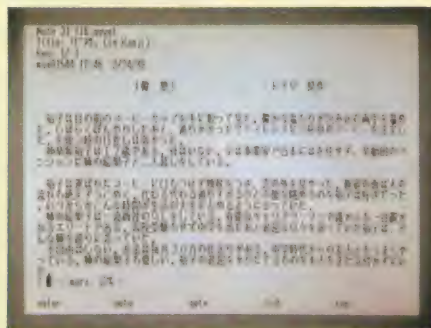


16ドット漢字



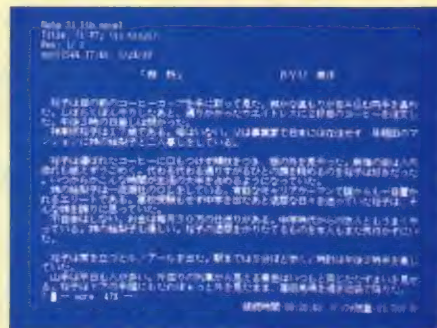
◆これはアスキーネットMSXのボード(掲示板)に書かれているRYU君の小説を16ドット漢字で表示したもの。

横圧縮漢字



◆16ドット漢字を横にギュッと圧縮するとこーなる。横に縮めた分だけ、1行の文字数は増えるってわけなのだ。

12ドット漢字



◆FS-A1FMには12ドット漢字も入っている。1画面の横に横42文字×縦35行、つまり1,470文字も表示できる!!

千倉真理の ♡ネットワークに夢中なの!!

はじめまして。唐突に割り込んできました。"School's out"というラジオ番組で、ハウンドドックの大友康平さんとディスクジョッキーをやっているのですが、今月から、このMSXマガジンにも登場してしまうことになりました。よろしくお願ひします!

ワープロにしか触ったことのない私だったのですが、「パソコン通信をやると、人間関係がどっと広がるんだって」とか「KDDを使ってアメリカの雑誌社と結べば、チャートやミュージシャンの情報がどこよりも早く届くことになる」などという数々の評判を聞き、思わず好奇心がとんがりました。

でも、何せやり方がわからない。うわさのわりには身近にパソコン通信をやっている人がいなかったもので、思いだけがつのってしまう毎日……。

「誰か紹介してくれないかなあ」しかし、待っているだけでは、何の変化もありません。本を買っても、コンピュータなしでは何を言ってるのかさっぱりわからないわけです。やっぱり身銭をきるしかない。自分からアタックしなければ……と、恋にはとんと消極だった私も(?)ここぞとばかりに立ち上がり、秋葉原に向かいました。マシンの無いところにパソコン通信はたたなかつた。

というような訳で、巨大な前置きの後、私の前に、新製品のA1FM君がいます。うっ、照れてしまう!手を洗ってきますね。

このA1FM君の場合、モデムが内蔵されているので、マシンと電話回線をつなぐだけで準備ができてしまいます。あとは、パソコン通信の項目を選ぶだけ。ドキドキ!

ネットに電話をかける前によくマニュアルを読んでおきましょう。1回電話がつながったら最後、私のようにとろとろとページをめくっていると、トキはコクコクと進み、お金はシンシン積もります。

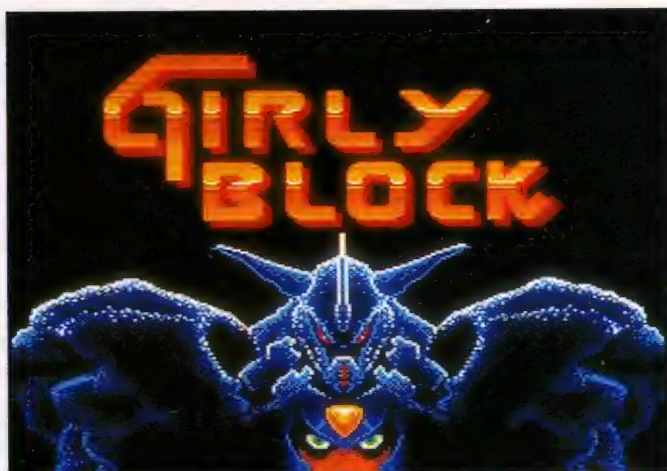
電話がつながると、"login"といううれしい文字が画面から私達を見つけてくれるので、すかさず、IDナンバーを打ち込みます。続けてパスワードの打ち込み。私は思わず興奮して数字の0とアルファベットのOを間違えてしまったら、ネットに不審に思われたらしく、あっさり切られてしまいました。やっとのことで、"Welcome"メッセージがでた時の喜び。最高!



ガーリーブロック

GIRLYBLOCK

先月号でもお伝えしたとおり、THE LINKSのネットワークゲーム、ガーリーブロックの詳細を紹介しよう。ガーリーブロックとは、いろいろなパーツを組み合わせてロボットを作り、敵と戦うことで成長させていくゲーム。通信モードを選べば、他のLINKS会員のガーリーブロックと戦うことも可能だ。



ガーリーブロック

■部品を組み合わせてキミだけのGBを作ろう!

■足

MOVING UNIT



2LEGS: 人間に近い2足タイプ。スピードも速く、ジャンプ力もあるが、装備重量が制限されるのが欠点だ。

4LEGS: 4本足タイプで機動性に富み、ジャンプ力もまあまあ。装備重量も普通なので、無難なところだね。

BELT: キャタピラタイプでスピードが速く、ジャンプもできないが、強力なトルクが長所。重装備も可能だ。

HOVER: ホバークラフトタイプ。最大の長所は空中に浮遊できること。エネルギー消費が激しいのが欠点だ。

■体

BASIC UNIT



GAF-K2 (ボーグ): これといって特徴はないが、重量と防御力のバランスがとれていて、一番汎用性が高い。

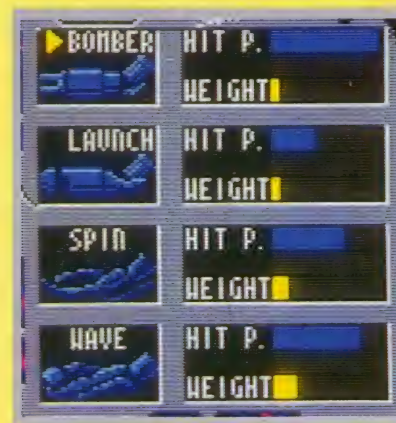
IBV-07 (インセクター): 防御力は弱いですが、ベーシック・ユニットの中では一番軽量化を実現しているのだ。

PKD (シミュラクラ): 装甲が厚く防御力が高い。その分、重量がかさんでしまったのはしかたないところだ。

JPH-K8 (ジェイビー): 超ヘビー級のベーシック・ユニット。防御力では、これに優るボディーはないのだ。

■腕

ARMS UNIT



BOMBER (ボンバー): 高熱エネルギー弾を射出する中距離用兵器。命中すればかなりのダメージを与えるぞ。

LAUNCH (ランチャー): アーム・ユニットの中ではもっとも一般的な武器。正確な射撃をすることが可能だ。

SPIN (スピンショット): 高速回転するエネルギー弾を発射。対ガーリーブロック用に開発された特殊兵器。

WAVE (ウェーブショット): 上下に振動するエネルギー弾。敵に命中する確率が高く、もっとも実用的である。

■特殊装備 OPTION UNIT



ERG-T (エネルギータンク): エネルギーがなくなるとジャンプができなくなるのでこいつがあるとありがたい。

ZENOQ (ゼノキュレータ): 敵のガーリーブロックとぶつかったり、弾に当たったときのショックを減少する。

BOOST (ブースター): このオプション・ユニットを装備すると、ジャンプ力をアップすることが可能になる。

SHIELD (シールド): 防御力の弱い、軽量のベーシックユニットには、シールドを装備するのが効果的だ。

いざ、バトルフィールドへ



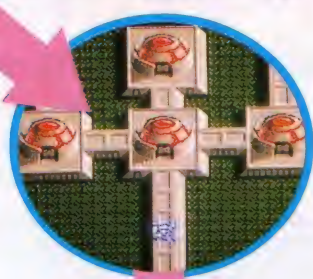
自分のガリーブロックが完成したら、バトルモードを選び、戦闘開始なのだ!!

パワーボールを集めるのだ!!



戦闘中にパワーボールを取ると、LIFEとFUEL(燃料)が増えるぞ!!

移動シーンには、ドームが建ち並んでいる。どのルートを通るかはキミ次第。



2LEGS VS 4LEGS

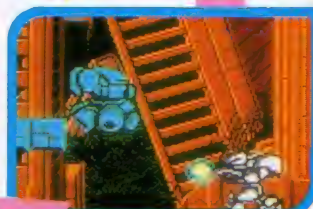


敵のガリーブロックも様々。こいつはちょこまかと動きまわる4足タイプ。



ニュータイプが出現。高収束のエネルギー弾を食らわないように気をつけろ!!

NEWTYPE登場!!



2LEGS VS HOVER

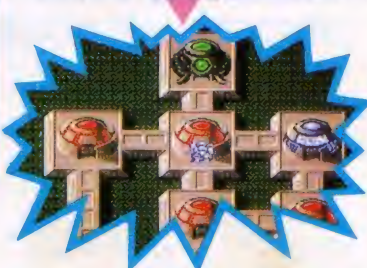
ホバークラフトタイプと遭遇。うむむ、空中から狙ってくるとは卑怯なヤツめ!!

BELT VS NEWTYPE



キャタピラタイプはカーソルキーの下を押すと、上体を格納することができる。

これが秘密要塞Ωだ!!



これが最終目標、クリュセ軍の秘密要塞Ω(オメガ)だ。はたして、この中には、どんな敵が待ち受けているのだろうか!?



新築オープン!! Mマガハウス

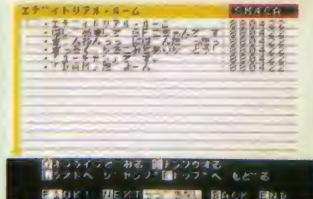
THE LINKSのA1クラブの中にMSXマガジンハウスを建設する計画は予定よりも早く、4月22日に完成、堂々オープンいたしました。

先月号では建設中のお知らせだったんだけど、本が発売された頃には、もうオープンしちゃってたわけね。どーしても雑誌の場合は記事を書いてから本の発売までに1ヵ月ぐらいのタイムラグがあるんだよね。そこいくと、ネットワー

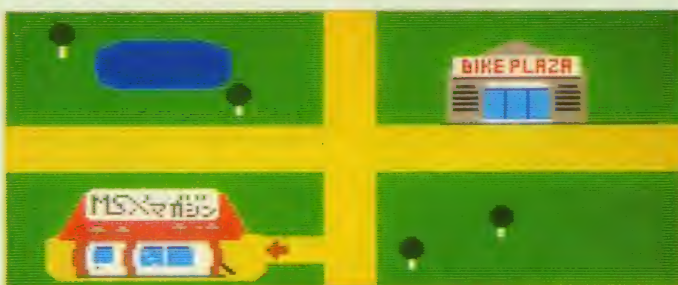
クはリアルタイムで情報を送ったり、受け取ったりすることができちゃうわけ。THE LINKSの人からMSXマガジンハウスの建物が完成しました、という連絡を受けて、さっそくアクセスしてみたら、すでに書き込みがあったのにビックリ。まだ、どこにも告知してないのに、こちらの対応より早いんだもん。てなわけで、これからもMSXマガジンハウスをよろしくね。



MSXマガジンハウスの中に入ると、とりあえず、こんなメニューが表示される。



メニューの1番、エディトリアル・ルームを選ぶと書き込みが。日付に注目!!

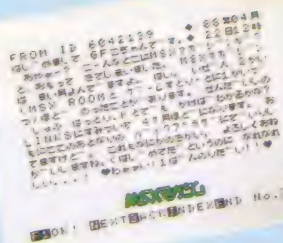


♡♡一番のりは仙台の主婦

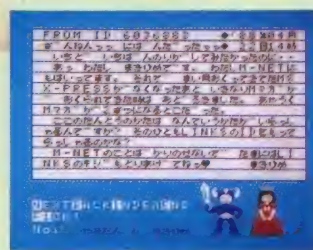
GFこちゃん



おしくも2番手は
やまたん&まきひめ



GFこちゃんはゲームすとりーなどにも採用されたことがあるんですね。ほんのタッチの差で一番のりを果たせなかったのは、やまたん&まきひめ。残念!!



おもしろ ネットワークガイド



NETWORK GUIDE

今回紹介する『囲碁倶楽部』はパソコン通信を使って遠く離れた人と囲碁の対局ができてしまうというもの。すでに他のパソコンの機種では、パソコン通信で麻雀をするための専用ネットワークなどもできている。はやくパソコン通信で遊べるネットワークゲームのRPGができないかなアと、いまから楽しみなのだ。

GO-NET

遠くて近きは囲碁仲間!?

囲碁ファンは全国で780万人もいて、静かなブームになっているらしい。しかし、囲碁は対局相手を見つけるのが大変で、「得がたきは著敵」という言葉があるくらいだ。忙しいサラリーマンの人は街の碁会所に行く時間もないしね。

GO-NETとは、そんな囲碁ファンの悩みを解消するネットワークだ。電子メールや電子掲示板など、一般的なネットワークサービスもあるので、全国に囲碁仲間を持つことができるわけ。そして、パソコン通信を利用して、遠く離れた人とでも、囲碁の対局ができるのだ。GO-NETでは、ネットワーク上で、いつでも自分の棋力にあった

対局相手をさがしてくれるし、専門家の指導も受けられる。また昇段、昇級試験なども自宅に居ながら受けることができるようになること。

GO-NETに加入するには、ソニーから発売予定の『囲碁倶楽部』というソフトを購入する必要がある。このソフトには通信ソフトも組み込まれているため、あとは通信モデムと、加入手続きを取れば、GO-NETにアクセスできるようになる。また、通信をしないときは、詰め碁や定石をマスターしたり、プロの棋士の名局の数々を鑑賞することもできるよーになっている。囲碁ファンにはうれしい話だね。

GO-NETの問い合わせ先

〒101 東京都千代田区神田小川町1丁目6
川新ビル5F 株式会社アイ・システム
☎03-256-3477

囲碁倶楽部

- 1 棋譜登録
- 2 自由対局
- 3 通信対局

© 1988 Sony Corporation & System

▲テレビを碁盤の代りに9、13、19路盤の碁が打てる自由対局と棋譜登録、それと通信対局を選ぶ。



GO-NETに加入し、第2種バケット通信という方式を利用すると、例えば、九州と北海道の人が対局した場合、1局を90分と計算しても、気になる電話料金は700円から1,000円ぐらいて済むとのこと。

通信対局中に万が一、電話回線のエラーなどで、接続が切れたり、どちらか一方の対局者の電源が切れてしまったような場合でも、対局の中断や再開が可能で、続きが簡単にできるようにになっている親切設計だ。



定石



▲碁が強くなろうと思ったら、定石を覚えることだ。そんなことは定石、いや常識ね。

詰碁



▲いわゆる死活の問題。給料日まで500円でどーやって生活するかの問題ではないぞ。

名局鑑賞



▲80局の古典的名局の中から選んで鑑賞できる。バツハとかモーツァルトじゃないよ。

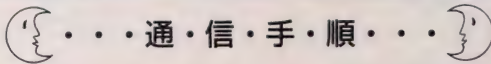
囲碁倶楽部 HBS-G067D

- 発売元 ソニー株式会社
- MSX2(V-RAM128K)
- 3.5インチ2DD(3枚組)
- 価格 30,000円
- 6月21日発売予定

全国津々うらうら 草の根ネットめぐり

パソコンとは、言うまでもなくパーソナルなコンピュータのこと。だけど、いままでゲームで遊ぶ以外に個人でコンピュータを使う必要ってあったのかしらん。仕事でコンピュータを使う人はともかく、家庭でコンピュータを使う必要なんて、あまりなかったよね。

ところが、最近になってようやくパソコンもワープロだとか、パソコン通信に使えるようになり、パーソナルな道具としてコンピュータを必要とする状況になってきたと思う。そのひとつの方向として全国的に広がる草の根ネットワークに期待しちゃうわけです。



通信方法	全二重	パリティチェック	なし
データ長	8ビット	S制御	なし
X制御	あり	送信時行末	CRのみ
ストップビット	1	受信時行末	CR+LF

全国

草の根ネットのシスオベ様 あなたのネットを紹介させてね!

全国の草の根ネットワークのシスオベ様、どーも、ご苦労様です。全国に1,000局以上もあり、今後ますます広がりを見せている草の根ネットですが、その詳しい内容はなかなかつかむことができません。

このコーナーでは、パソコン通信の面白さや楽しさを少しでも多くの人に体験してもらいたいとの願いから、毎回、活動的に運営している全国津々うらうらの草の根

ネットワークを紹介していきたいと考えています。

そこで、このコーナーで紹介してもいいよーん、という草の根ネットのシスオベさんがいらっしゃいましたら、あなたのネットのPRと簡単な活動内容、それに通信手順と受け付け電話番号、運営時間などを書いて、右の宛て先か、もしくは右のIDまでメールをください。よろしくお願いします。

TAKO-NET

ゲスト用IDはTAKAKOと入れる。アイドル情報が満載で、太田貴子ファンの人は必見のBBSだ。他のBBSとの乗り入れなど、たいへんユニークな活動をしている。

所在地	兵庫県西宮市
シスオベ	森下秀明
回線番号	☎0798-67-5369
通信速度	300~2400bps
運営時間	24時間

ASS-NET

17~18歳のRPG好きな会員が集まっている。とうぜん、話題の中心はRPGに関すること。会員同士で情報交換などを行なっている。自己紹介ボードがなかなかユニーク。

所在地	東京都大田区
シスオベ	尾崎俊一
回線番号	☎03-738-3636
通信速度	300~1200bps
運営時間	23:00~16:00

なら・NET-WORK

昨年の12月に開局して、会員数は40人くらい。現在、大々的に会員を募集中。やはりゲームに関しての話題が中心で、フリーマーケットのコーナーなどもあるとのこと。

所在地	奈良県御所市
シスオベ	中谷勝彦
回線番号	☎07456-2-1632
通信速度	300~2400bps
運営時間	24時間

TDF-NET

会員数は100名を超える。パソコンゲーム、ボードゲーム、そしてSFが好きな人が多いようだ。これまで大阪で活躍していたが、4月から兵庫県へ移転したばかりだ。

所在地	兵庫県伊丹市
シスオベ	谷口達雄
回線番号	☎0727-81-7641
通信速度	300~2400bps
運営時間	0:00~21:00

ELFIN

北九州は炭田で有名な筑豊地方に拠点を置くネットワークだ。開局してから1年半あまり。会員数は100人くらい。ID登録はオンライン・サインアップでできるよ。

所在地	福岡県直方市
シスオベ	緒方友信
回線番号	☎09492-4-7979
通信速度	300~2400bps
運営時間	24時間

電子メールの宛て先

●アスキーネットACS	acs02030	XEA49650
●アスキーネットPCS	pcs07332	SGE00030
●アスキーネットMSX	msx00160	QHF002
●THE LINKS	0040283	aaz193
●PC-VAN		
●NIFTY-Serve		
●EYE-NET		
●マスターネット		

はがきの宛て先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『草の根ネット募集!』係





GOODS

これさえあれば手帳もスッキリ電子メモ



●便利だ。価格は3,500円。◎(株)シャープ ☎06・621・1221(代)

キミの手帳を、パラパラとめくって見てほしい。友達の電話番号とか住所とか、ちゃんとアイウエオ順にならんでるかな? ごちゃごちゃとあとから書きたしたりして、どこが誰だか、わからなくなったりしているんじゃない?

そんな時に便利なのが、シャープ(株)から発売の『電子カナメモ(PA-370)』だ。

なんと、読みやすいカナ文字で、70人分の名前と電話番号を記憶してくれちゃうのだ。おまけに、電話番号ならアイウ

エオ順、スケジュールなら日付順に自動的に並べてくれるから、呼び出しの時にラクなんだ。データが一覧できる12桁×2行の表示というのもとてもうれしい。手帳タイプだよ。ひとつは持っていたいもの、かもね。使ってみようよ。

AV

ボタン操作なしで繰り返し再生がOK!

今、20代の人5人に1人は海外体験を持っているという、海外旅行ブーム。海外に行くなら、簡単な英会話ぐらいはできなくちゃ

恥ずかしいよね。英語を覚えるにはなんといっても、繰り返し聴くことが上達のヒケツ。そこでお勧めしたいのが、ソニー(株)から発売されたカセットプレイヤー、その名も『ミニタコ TPS-R10』。

ICに記憶させることによって、ボタンひとつで、直前の4秒間または8秒間を繰り返し再生できるのだ。専用テープを利用すれば、ボタン操作なしで、単語やフレーズごとに再生してくれる、オートリピート機能もついたスグレモノだ。



●色はブラックとホワイトの2タイプ。価格は29,000円。◎ソニー(株) ☎03・448・3311

RADIO

これで深夜の終着駅にはもう行かない

電車の中で気持ちよく眠っていて、ハッと気がついたら、乗り越していた。なんて、むなしい経験をした人も多いんじゃないかな。とくにこれが、遊びに行った帰りの終電だったらたいへん。家には帰れない、親には怒られる。そんな不幸にあわないように持っていたいの、日立家電(株)から発売された『寝耳にアラーム』。

このカードラジオつき寝すごし防止タイマーは、AMラジオとデジタルセット式のタイマーを複合したものだ。電車に乗っている時間に合わせて、最大99分まで時間をセットできるのだ。時間になると信号音がイヤホンから聞こえて、目が覚めるというワケ。イヤホン式タイマーだから、電車の中でも他の人に聞かれないのがいいよね。



●ポケットに入る薄型だ。価格4,000円。◎日立家電(株) ☎03・502・2111(代)

AV

CDシングルもラジカセで楽しめるぞ

あっという間に普及してしまったCDだけど、最近の話題はっていったら、何といっても8センチシングルじゃないかな。そこでCDシングルにも対応できるWラジカセが、松下電器産業(株)から発売されたんだよ。その名も『CDラジカセRX-DT50』だ。

CDシングルもCDと同じで、フタのトレイガイドにのせるだけで、

アダプターを使わないで、簡単に楽しめてしまうのだ。それに、CDラジカセには初めての、10キーボタンがついているから、ダイレクト選曲、ダイレクト演奏スタート、36曲までのプログラムが可能になったんだよ。プログラム曲の合計時間が、液晶ディスプレイに表示されるから、CDからのテープの編集にも便利なのだ。



●ブラックのみ。価格54,800円。◎松下電器産業(株)東京ショールーム ☎03・572・3871

GAME

遊びながら、体力づくりができちゃう

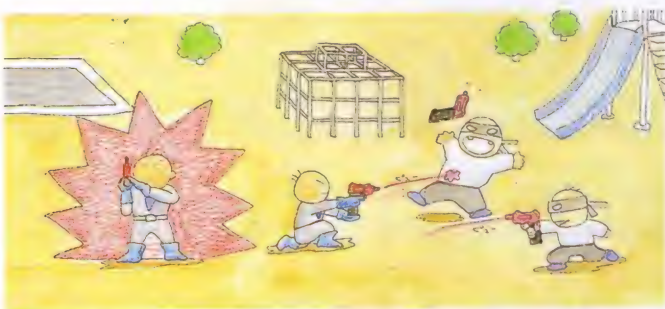
人間やっぱり健康がだい
いち。青空の下で、遊びな
がら体力づくりができる、
おもしろいゲームがあるの
で紹介してしまおう。『お脈
拝見健康ゲーム』がそれだ。
水前寺清子が唄う、やけ
に明かるい『お脈拝見健康
音頭』に合わせて、ヒンズー
スクワット、反復横跳び、
腹筋、もも上げ、シャドー
ボクシング、バーピーテス



●価格1,800円。㊟ヨネザワパー
ティールーム21 ☎03・861・6361

トを、行なうのだ。体力を養いなが
ら自分の脈はくをいかに目標に近
づけ、栄光のチャンピオンになれ
るか!? という妙なゲームなのだ。

勝者には、なんと栄光のチーター
メダルがもらえるよ。健康音頭の
作詞は、パール兄弟のサエキけん
ぞうだ。たまらないぜ!



TOY

ほしいモノは悪魔の舌でいただきませ

去年は、恐竜ブ
ームなんてのが起
こって、おもちゃ
とかグッズとかた
くさん発売された
そう。そんなブ
ームなんてのに負
けずに、相変わらず
人気のあるのが
お化けや妖怪たち。



●全4種類。価格は480円だ。㊟(株)野村トイ ☎03・862・2575

その中に、新しく登場したのが
『悪魔の舌デビルン』。このオドロ
ドロしくもコミカルな人形たちの
舌は、粘着性をもつ特殊ゴム。舌
を引っ張り、大きく振って獲物を
めがけて投げれば、それをくっつ
けて手元まで持ってきてくれると

いう、舌なのだ。なんと、引っば
れば、10倍は伸びるというすごい
モノ。それにこの舌には、暗闇で
は光るように、蓄光剤が入ってい
るのだ。ブキミだね。ちょっと
したモノをとる時に、使ってみる
のもいいと思うよ!?

TOY

専用液を使うウォーターガンなのだ!

イタズラにもいろいろあるけど、
アツと驚かすには、ウォーターガ
ンがおもしろい。(株)タカラから発
売された『シュワッチ』がオススメ。

スペシウム光線ならぬ着色液を
シュワチ! シュワチ! と撃ち
まくれば、ピンクの液体が勢いよ
く飛び出す。しかもこの液は人畜
無害。その上、服についても30秒
から1分間で消えてしまうという、
スグレモノなのだ。圧縮ポンプと
電動タイプもあるよ。



●これは手動式。価格1,280円、別売り専
用液480円。㊟(株)タカラ ☎03・542・3521

TOY

クラッチ付きのオートバック・ヨーヨー



●黄色の心棒がクラッチなのだ。価格は
1,980円。㊟石川玩具 ☎03・624・4141(代)

スケバン刑事のサキみたいに、
カッコよくヨーヨーを使ってみた
い。だけど糸がからまっちゃって、
なんてことが絶対になのがこの
『ヨメガ』。透明プラスチックのヨー
ヨーの中に遠心力を利用した、オ
ートマチック・クラッチが入って
いるから、前進→ニュートラル→
バックと回転を自動に繰り返して
くれるのだ。プレイしてみよう。

TOY

ゾイドシリーズに2足走行のエース登場

人気のゾイドシリーズに、新し
いメカが登場したぞ。共和国軍の
主力部隊に所属する、中型メカの
『アロザウラー』だ。ゾイドシリーズ
の中でも、人気の高い2足走行型
だよ。機動性にとん
でいて、中型メカな
がら共和国軍の主
戦力として活躍して
くれる、重装甲攻撃
型メカなのだ。

ハイパワーゼンマ
イで、手を上下に動
かして、口を開閉し

ながら2本足で前進だ。とくに、
口を開けた時の迫力は満点だぜ。
ゲームも発売されたし、ゾイドフ
ァンには、うれしいことづくさ
な。早く遊びたいぜ。



●高さ14.5センチ。価格
は1,000円。㊟(株)トミー
☎03・693・1031(代)

GOODS

カセットサイズの組み合わせキット

ポケットやカバンの中に、サッと入れて持ち歩ける、カードステーションナリー。機能性はモチロンのこと、デザインやカラーリングにも気がついた、オシャレなモノが多いよね。その中に、新しく登場したのが、“CASSETY”。



カセットサイズのカードステーションナリーで、カセットケースの中に3タイプの組み合わせキットが入っているというモノ。シャープペン、ハサミなんて文房具のほかに、ドライバー(+、-)、千枚通しと、工具も入っているのだ。そうね、メガネのフレームがゆるんだ、なんて時に便利だよ。色は、グリーン、レッド、ブルー、イエローの4色でコーディネートされているよ。身近においておきたいものだね。

●バラ売りもOKだ。価格は2,000円。㊟(株)トンゴ鉛筆 ☎03・912・1183

MUSIC

データイスト・ゲーム・ミュージック発売

いつ出るのかと待っていた、“データイスト・ゲーム・ミュージック”が、ついに発売されたぞ。

これは、アーケード・ゲームでおなじみの曲ばかりを集めたアルバムで、『カルノフ』、『チェルノブ』、『ポケット・ギャル』など、収録ゲームは7作。アレンジバージョンの『ダーウィン4078』は、厚みのある音で印象的だ。CDのみ『ワンダープラネット』が収録されてるよ。



●LP、カセット2,200円、CD2,800円。
㊟アルファレコード(株) ☎03・455・1793



千倉真理の

映画も大好き!

まず最初に、レッド・ウォーリアーズって知ってるヒト? 去年の暮れあたりから、ヒットスタジオにも登場したり、武道館で1,000円コンサートをやったりしている、日本のロック界期待のグループなのですが、そのボーカリスト、田所豊が主演する『TOKYO POP』という映画を紹介したくて、すごーく、いきこんでいます!



●『TOKYO POP』6月中旬より、松竹・東急洋画系で公開。ウエンディ役のキャリー・ハミルトンもかわいい!

ロック・シンガーを夢みるアメリカの女の子ウエンディが、まずは日本での成功を求めて、1人東京にやってくる。でも、物価は高いわ、英語は通じないわで、宿泊所にも一苦労。そんな時、やはりプロを目指すロックグループのシンガー、ヒロと出会う。

と、ストーリーはいたって単純なのですが、現実の東京を本当によく描いているのです。

日本に先駆けてアメリカで公開されて、すごい評判をよんでとの事。

音楽やりたい人には特にお勧め。今の音楽状況の一端が見えるかもしれません。

初回の今月は、ヒーローについて考えちゃう2本です! 哀しく、あったかいものがながれる男の子でいてください。

さて、お次の『ウイズダム』も青春映画です。ウイズダムというのは、学歴も家庭もしっかりした23歳の若者。まともにも働きたいと、一生懸命に就職口を探すのですが、どこも履歴書を見るなり、おはらい



●『ウイズダム』6月上旬より、渋谷東急2館でロードショー公開。監督・脚本・主演のエミリオ・エステベスも来日予定。

実は彼は以前、盗難車乗り回し、裁判で有罪判決を受けた前科者だったのです。たった1回の若気のいたりで、すべてのまともな社会から背を向けられたウイズダムは、いきなり銀行強盗を思いつく。金が目的ではない。あくまで不満をアピールしたいんだ、という彼にガールフレンドのカレンも協力。2人の車での逃避行が始まる。

ただの強盗だった2人があちこちの銀行を襲ううちに、いつのまにか報道番組や新聞の英雄になってしまうところは面白いのですが、その後の結末が何とも哀しい。ここで書きちゃうとものったいないから省略しますが、両親のあり難さを考えさせられちゃう哀しい場面もあります。ベッドシーンもきれいでした。

NEWS

懸賞金付き、サスペンスビデオなのだ!



近頃、ちまたでブームなのがレンタルビデオ。1泊2日で300円、なんて看板をよく目にするようになったよね。そんなレンタルショップで話題を呼んでいるのが、『殺意の循環』というビデオ。ビデオ界初の、ユーザーに犯人をあてさせるクイズをつけたものなのだ。

懸賞金は、正解者の中から1万円が100人に当たるなど、総額は1千万円というビッグなものだ。

犯人を当てさせる推理編(74分)と、犯人がわかる解決編(20分)の



2巻にわかれていて、推理編がただ今レンタル中。7月15日までレンタルされて、犯人あての応募締め切りも同じ日までだ。で、8月1日から、解決編のレンタルが始まるというワケ。ストーリーは、本格的なミステリードラマで、犯人あてだけではなく、ドラマとしても、見ごたえは十分なのだ。出演者も、名高達郎、かとうかずことビックメンバーだよ。これから、シリーズ化されるって



話もあるから、楽しみだよ。挑戦してみよう。

●問い合わせ
(株)東和 03・350・6307

VIDEO

レジェンド/光と闇の伝説



ビデオの普及で、同じ映画を何度も見る機会が多くなった。とはいえ、ストーリーに重きをおいた作品は回を重ねることに飽きてきたりする。その点、これが映像重視の作品なら、見るたびに新しい

発見があって嬉しいわけた。カウチポテトしながら、ひとり美しい世界にひたる——。こりゃー極楽だと思いませんか?

そんな1本に入りそうな気配濃厚なのがこのビデオ。美しい姫をめぐり、世界を暗闇と化そうと企む邪悪な魔王を討つため、青年が妖精たちと旅立つ、というとてもシンプルな物語を、限りなく美しい映像で描いているのだ。はっき

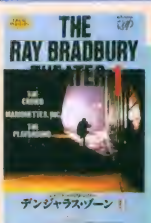
りいってストーリーなんかどーでもいいもんね。肝心なのはその映像よ。花びらが、羽虫が、シャボンが舞う美しい世界にひたすらよっぱらう。おまけに幻想的な音楽が全篇をつみ込み、字幕なんて邪魔なくらい。

主人公の青年(トム・クルーズ)もお姫さま(ミア・サーラ)もきれいだっし、いうことナシよ!



●発売/販売元
キング・ビデオ
●発売中/90分/14,800円

デンジャラス・ゾーン



SFファンじゃなくても一度は読んだことあるのがレイ・ブラッドベリじゃないだろうか。彼の描く幻想的な世界は独特のもので、ほかの作家じゃ、ちよいと無理。特に短篇には味わい深いものがあって、忘れられない作品が多い。

このビデオは、そんな彼の短篇を映像化した3話からなるオムニバス。すべてのエピソードの最初にブラッドベリ自身が登場して、物語の案内役をつとめてくれる。

交通事故のたびにあらわれる人々の謎を描いた『群衆』や、人生にいや気がした男の悲劇『マリオンネット株式会社』。そして子供時代の忌まわしい体験が繰り返される『遊園地』。原作の雰囲気とはちがうが、どれも皮肉っぽいオチが効果的。

●発売/販売元
バップ
●発売中/85分/12,800円



恋はカメハメハ!



なんだ、コリャ!? というタイトルに惹かれて思わずご紹介となったこの作品。『カメハメハ』ときたら、当然あのアニメの『ドラゴンボール』を連想しちゃうんだけど、これは、それには何にも関係ないコメディ。富豪の娘に本気で恋したヤクザな男が、マナー学校に通って即席紳士になる。お笑いのがこの学校の生徒たち。ロボットのようなマザコン男から、ガラのことん悪い婦人警官など、尋常じ

やないやつらばかり。彼らと手を組んで、金持ち連中をケムに巻こうとするんだから、その手口の巧妙さには、あいた口が塞がらない。自由の国アメリカにも階級意識。それを打破する主人公たちのパワーを、まずは堪能すべし!

●発売/販売元
CIC・ビクタービデオ
●6月24日発売/89分/15,800円



EVENT

ドキドキワクワク東京おもちゃショー



◆会場内にはたくさんのおもちゃが展示されているよ。去年はアドバルーンも揚がった。

第7回目を迎えた“東京おもちゃショー”。今年も、東京の晴海国際見本市会場で開催されるぞ。海外からは6カ国(韓国、台湾、香港、タイ、マレーシア、スペイン)、国内からは158社の、おもちゃメーカーが参加して行なわれるのだ。

一般公開日は6月19日(日)、開催時間は午前9時から午後5時まで

で、入場料は小学生以上500円。当日は、実際におもちゃで遊べるコーナーや、イベントありと思いつき楽しめること間違いなしだ。おもちゃはココロのオアシスだ。ぜひ行ってみよう。

●問い合わせ
(社)日本玩具国際見本市協会
03・841・1275

EVENT

'88タミヤ・モデラーズギャラリー開催

見る楽しみに遊ぶ楽しみ、会場まるごと模型の楽しみにあふれている'88タミヤ・モデラーズギャラリーの開催スケジュールを、お知らせしよう。日程は下記の通り。

会場は、期待の新製品の展示、ジャンク市、オリジナルグッズの販売、RC競技会、ミニ4駆競技会など楽しい企画でいっぱい。模型ファンなら見逃がせない、近くの人にはぜひ行ってみよう。入場料は、もちろん無料だよ。



◆今年も掘り出しモノがいっぱいのジャンク市、ほしいモノが見つかるといいね。

●問い合わせ
(株)田宮模型 宣伝部
0542・81・1340

'88 タミヤ・モデラーズギャラリー

- ◆札幌そごう・9階催事場
6月10日(金)～6月15日(水)
RCグランプリ 6月12日(日)
- ◆池袋東武百貨店・8階イベントプラザ
7月21日(木)～7月26日(火)
RCグランプリ 7月23日(土)
- ◆高島屋大阪店・7階催事場
8月18日(木)～8月22日(月)
RCグランプリ 8月20日(土)
- ◆熊本・岩田屋伊勢丹
8月25日(木)～8月30日(火)
RCグランプリ 8月27日(土)

CAMPAIGN

『ウルティマ』のMSX2版発売記念!

今、(株)ポニーキャニオンでは、『ウルティマ』のMSX2版の発売を記念して、キャンペーンを実施中。オリジナル腕時計とTシャツをそれぞれ50名様にプレゼント中だ。パッケージについている応募券を切りとって、6月30日(当日消印有

効)までに応募しよう。あて先は下記まで。

●応募のあて先
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3
(株)ポニーキャニオン
PONYCA事業部
ウルティマFCプレゼント係



◆時計の文字盤にはイラストが、Tシャツにはロゴが。きまっぴて、カッコイイのだ。

NEWS

『ドラクエ』のニューアルバム発売決定

アポロン音楽工業(株)から、『ドラクエ』のニューアルバムが発売されるぞ。アルバムタイトルは、『ドラゴンクエスト・イン・プラス』。ドラクエの音楽を、今度は吹奏楽の演奏で楽しんでもらおうという

わけだ。これは、I～IIIまでの曲から有名曲を選んで収録。発売日は7月5日だ。ロゴステッカーがもらえるなんていう、うれしい特典もついてるよ。今から要チェックなのだ。詳しくは次号で。

BOOK

女の子が作ったパソコン通信ガイド



パソコン通信は、男だけのモノだと思っていたそのキミ、これ

◆価格は1,400円。
◎(株)アスキー
☎03・486・1977

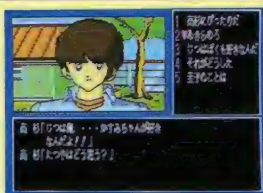
を読んでみてはどうか。2人の女の子が、パソコンのセットから通信までを、実際に体験しながら書いた本なのだ。18人の女性ネットワークの利用法、通信に必要な道具、用語集なども掲載。難しい用語を使わないで解説してくれているから、読みやすいよ。



■ PRESENT ■

陽あたり良好

あだち充さんの原作に、ちょっとオリジナルな設定をくわえた、楽しいアドベンチャーゲームだ。キミが、あだちワールドの住人となって事件を解決していくんだけど、もうやってみた？ 東宝(株)から、5名の方



にプレゼント。ほしい人は、Mマガまで応募だよ。

ワールドゴルフⅡ

プレイヤーを成長させていくゲーム。アマとしてスタート、国内プロ、世界トッププロとその腕前によりランクアップしていくよ。トーナメントでは、なんと100人ものゴルファーが登場するのだ。キミも今日から



青木だぜ。5名の方にプレゼントするよ。Mマガまで応募しよう。

THEプロ野球 激突ペナントレース

日本人気のあるスポーツといえば、野球。このゲームをやらなくちゃ野球ファンとは言えないな。バラエティーにとんだBGM。スターティングメンバーの入れ替えも自由にできるのだ。まさに究極のゲームだぜ。



おもしろいよ。5名の方にプレゼントしてしまうのだ。

エルスリード

グラフィックスのキレイな、戦略シミュレーションゲームだ。ジョイスティック、マウス、トラックボール、すべてのデバイスに対応してくれるっていうのが、ありがたいよね。日本コンピュータシステム(株)か



ら、5名様にプレゼント。Mマガまで応募してね。

ごめんなさい

5月号ビデオコンテストの広井一夫さんの作品に、一部オリジナルでない映像

を加工したものが使われていました。編集部をチェックミスであったことをおわびいたします。

今月は、話題の新作ソフトもプレゼントしちゃうよ。ほしいと思ったらためらわずに応募すること。締め切りは7月8日。

忍者

アクションシーンがたっぶりの、国盗りシミュレーションゲームだ。情報集めが国盗りのキメ手。ゲームの舞台は16世紀末。水墨画をイメージした画



面は、シブくてなかなかよいのだ。ってるぜ。ポストエック(株)からメッセージの表示も縦書きで、凝 3名様にプレゼントだ。

『釣りキチ三平』のオリジナル腕時計

(株)ビクター音楽産業から発売されている『釣りキチ三平』。キミが釣りキチ三平になって、腕自慢をするフィッシングゲームだ。釣りキチたちの夢でもある、マリーナめざして、まっしぐらだぜ。で、この三平が文字盤に入った、オリジナル腕時計を10名の方にプレゼントするよ。ほしい人は、Mマガまで応募しよう。



"GEKI-PENA" 1988オリジナルノート

(株)コナミから、『THEプロ野球 激突ペナントレース』の発売を記念して、特製オリジナルノートを5名の方にプレゼント。ノートの外側には、黒に"GEKI-PENA"の白いロゴが、キマッていて、カッコイイのだ。



中には、ピッチャー、バッターのキャラクターがプリントされているよ。厚さも1センチと、ノートと言うよりはダイアリーって感じ

だな。スコア日記にするなんても、いいんじゃないかな。使い方はキミの自由だよ。使い心地もマルなので、ホホうれしいね。

♠プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー MSXマガジン編集部

インフォメーションプレゼント係 ○○希望

全国1000万人のファミコンユーザーの心を熱くする感動のファミコン専門誌!

BIWEEKLY

ファミコン通信

12号絶賛発売中
特別定価320円

豪華2大付録

① R・TYPE 攻略マニュアル

ステージ1からステージ6までの徹底攻略ガイドなのだ!!

② ワールドスタジアム下敷き

全13球団の選手データがばっちりの特製下敷き。超美麗仕様だぜ!!

13号は7月1日発売!

エレクトロニクス・エンターテインメント情報総合誌

LOGIN 7月号 (特別定価520円 6月8日発売) だ!!

最新ゲーム徹底解剖



今後、パソコンゲームは増加の一途をたどり、おまけにどんどんオモシロくなっていく。この高度先進ゲーム時代を生き抜くためには、ログインを読んでおくとよいのだ!!

特別付録

大戦略II
エディタセット
コンテスト
データブック



読者

と編集者の触れ合いスナック

色がたっぷりのカラーページ(当然)で読者のコーナー。いろいろ考えすぎちゃって、ああ、とーってもむずかしいわあー。

MSX通信

なんだわ



大 巻頭特集 アルバイト大々募集

今、ほんとーに人手不足でしてねー、猫の手も借りたんですよ、ほんとーに——こんばんは、あなたの心に灯を点す、田中パンチです。

さて、冒頭からのネタ振りでもおわりのように、ここMSX通信をはじめとして、その他のいろんなページでは、まけっこー、慢性的な人手不足でしてね。それで、ドドーン、アルバイトの大募集なのらー。冗談っぽくアホーな書き方し



てるけど、募集しているという事実はうそはないので、本気に応募したい人は、応募してください。うそじゃないかね。

どんな人を探しているかというところ……。

- ①原稿書き書き——1本ゲームをおまかせして、そしてその解法、テクニック、必勝法などをみつけて、原稿におこしてもらおう。原稿を書いてみたい、そんで雑誌に載ったらうれびいという方、はいはいはい、いらっしゃーい。
- ②いわゆるゲーマー——テストプレイ、デバッグなど、1日中ゲームをしていてくれる方。楽しいゲームも、仕事になっちゃうと苦しいところもあるんだけど、それでもやってみようという馬力のある方、来てくれーっ。

デザイナーさんもあわせて応募してね…
アルバイト様ここで働いてくださいな!



★ここで、このバカなページが生まれるのです。あー

- ③ほか、なんでもします——とにかくMSX通信(MSXマガジン)のために、ひと肌脱ぎます! なんて方も、ご連絡ください。

なお、条件としましては、東京青山まで週3回以上は来られる、元気もの、16歳以上、そんなとこかな。簡単な履歴書に希望職種を書いて、送ってください。もちろん性別は問いません!

MSXクイーン ならびに 女子大生大募集

えっ！ よっ！ ゲリラ的ではあるが
MSXのクイーンを決めようではないか。
と同時に女子大生も、募集ね。キャハ。

なんたらクイーンとか、なんとかの女王と
か、今や何にでも“クイーン”はつきものだ。特
に夏場になると、水着とかいう無敵のアイ
テムが活用できるので、それこそあっちゃこ
っちゃから、もっこしもっこしと、なんとカク
クイーンを募集します。身長は165センチ以上、
未婚で18歳以上25歳未満、明朗活発な方、と
かい募集要綱があつたりしてね。しかし、
明朗活発な方、つーのはどんな人のことを指
すんだろうね？ あらーうっそーってな女子
大生は、その明朗活発というのにあてはまる



のであろうか？ もっと具体的に、誰々のよう
につてはつきり書きやいいのにねえ。石原真理
子のような性格の人とか……あら。それがだ
めなら工藤静香のような……あら。



◆こんなギャルが応募してくれないかしらん。

本題！ 先月号でも募集しましたが、まだ
今ところ1通も応募がないので悲しいです。
ですから、応募枠を拡大しまして(？)、MSX
クイーンならびに女子大生ということで、大
募集じゃあー。私はボクはMSXクイーンだ、
あるいは女子大生だと思われる方、性別、年
齢は問いません。全身写真とバストアップの
写真を送ってください。人妻でもかまいませ
んし、国籍も問いませぬ。われこそはと思わ
れる人は、今すぐ応募。みこと選ばれた方は、
このMSXマガジン誌上を飾っていただきます
からに。他薦でもかまいませんからねつと。
お待ちしてまーす。

がんばれMSX替え唄&数え唄大募集ぽ

いやあ、優秀であります。多くのご投稿をいただき、なおか
つそれらが、なかなかの高品質。いやはや、高品質に限るわ。

ということで、いくぜ。千葉県
の福田大輔くん。常連だ。王貞治
の唄。節は、春一番だ。キャンデ
ィーズ、なつかしい。では、せー
の、「雪が溶けて川あーになって、
流れて(中略)出します、おうさだ
は一はるですねえ」。キレル、きれ味
そーかいじゃ。もう1曲。今度は
若嶋津の唄。節は、あみんのまつ
わ。「かわいいふりしてあの(中略)
流して流されて一、わかしまーず
ーわ」。いい。とてもいい！

そんなこんなで、次。福岡県の
白石達也くん。大雨の唄。節は、
郷ひろみの、男の子女の子。せえ
の、「君たちおんなあの子、豪雨豪
雨！」。なかなかじゃな。

まだまだ来とる。大阪府の杉山
範仁くん。お名前どう読むのじゃ。
もうすぐ夏かしの唄。節は、仮
面ライダーのテーマだ。いくぞ！
「せまるー、初夏」。トレビアーン。

続いて、替え唄から派生した新
境地、数え唄じゃ！ どんなの？

こんなのよ。栃木県のペンネーム
OH! 島雅士くん。あしたのジョー
のテーマの数え唄。「サンドー、ヨ
ンドー、ゴドー、ロクドー」。見た
だけじゃつまらんが、歌うとおも
ろいですぜ。M通の模範演技。数
え唄でお雑煮を表現します。節は、
ぞうさん。「ぞーさん、ぞーおに」。
ほらね。引き続き数え唄だが、こ
んどは複合形。ちと、むずかしい

ので、まあ考えてみてちょ。節は
かあさんの歌。せーの、「かーさん
が夜なべーをして、かーよんが5
なべーをして」、どうかな、わかっ
たかな？ 今度は、ものまねをし
ながらの数え唄だ。森進一のまね
をしながら、おふくろさんを歌っ
てみよう。「おふくろさんよお、お
ふくろよん」。わっはっは。最後に
アルファベットの数え唄で、しめ
よう。節は、おさるのかごやだ。
ほーい、「えーっさ、Bーっさ、Cー
っさ……」、ハタハハハ。みんなあ、
乳しほらずに、頭しほれよー。替
え唄コーナーでしたーパチパチ。



MSX新作ゲームレビュー (うそ)

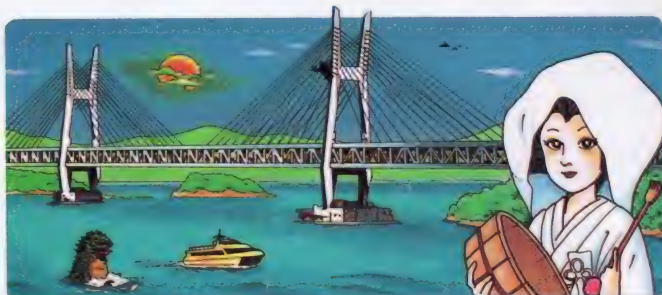
四国志

橋もできちゃったもんで、本州との距離がこれまた近くなっちゃった四国。その四国にいる友人に香典返しを返すために旅していく、というシノプシスを持ったアドベンチャーゲームが、この『四国志』

(しこくこころざし、と読む)、なのである(まさか、そう読むとは思っていなかったら、ゴホゴホ)。

主人公のキミは、大坂のミナミ、なんばCITYからゲームスタート。所持金は420円しかない。なんとか

して軍資金を稼がなくてはならないのだ。ゆするもよし、たかるもよし、つつもたせ(これを漢字で書くと、美人局と書くところなんぞは日本の民間伝承文化の程度の高さをひしひしと感じるから不思議)、など、なんでもしてみよう。大阪府警につかまったり、ソ連のバト



ロール艇に^{だほ}拿捕されたらゲームオーバーだから気を付けよう。

実は、軍資金のほかに、香典返しの志(こころざし)を持っているのだが、それを使ってはいけないのだ。その志をつらぬいていってほしいのだ。

なんとか風雪に耐え、飢えにも耐えて、本四連絡橋(あるいは、四本連絡橋、また、あの例の人気絶頂の橋のことよあれあれ)の、本州側の入り口に立つことができた、

としよう。あとは、橋を渡るだけだ。橋を渡るだけなんだが、橋の入り口に、「この橋渡るべからず!」と書いてあるぞ! どうしよう。さすがこのあたりは、一筋縄ではないゲームといえよう。

途中、ミス瀬戸内海とのラブロマンスなどもからみ、あ、からみはないが、まあ大人でも楽しめる内容だ。ディスクで5万枚組という点も、驚異だ。じっくり、一生楽しもう!! (うそだよーん)



画面はこんなんだけど、まあ、うそだけれどもね。

コメミの新2兆倍カートリッジ

これはまた驚愕! コメミがまたまたやってくれました。今まで発売してきたコメミのソフトが、なんと2兆倍も楽しくなってしまうという、『コメミの新2兆倍カートリッジ』の登場だ!

スペックをご紹介しよう。この小さなカートリッジの中に、なん

とハードディスクを内蔵! ハードディスクっていっても、普通のハードディスクではないぞ! なんと! ただの固い円盤状の板が入っているのだ! それだけ。

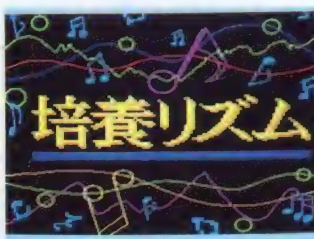
まだある! 当然、S-RAMも搭載。ただし、バッテリーは入っておらず、そこいらあたりは、使う人の



これがタイトル画面。重厚な雰囲気だ。

使い方次第ってとこだ。

おっと、まだあった。従来から音源チップとして使用されていたSCCのパワーアップバージョンとして、新型カスタムチップ、「SCC OPTZUSSRDWCISIT」が、新たに載っている。非常に長い名前だ



内蔵実用ソフト、培養リズムである

が、何の略かはだれも知らないそうだ。残念!

そして、お楽しみ内蔵ソフトとして、とても実用的なソフトがおまけで付いてる。『培養リズム』。50種のリズムパターンを培養することが可能だ。買いだせこれは。



アイデア送ってくれー

そんな感じで、どんどんトッピーシのない、うそゲームのアイデアを送ってほしい。CGゴコロ(?)のある方なら、タイトル画面とかゲーム画面とかを描いて、送ってきてもらうと、われわれは助かるが、今までここでCGを描いてくださっていた、イラストレーターの大賀さんが泣くかなあ。どうだろーか?

いよいよいよいよ

朝から回文大作戦



いきなり始まった、朝から回文大作戦。回文というのは、「トマト」とか「しんぶんし」とか「みがかぬかがみ」などのように、頭から読んでも、お尻から読んでも同じ、というもののことを指す。それでだ、回文を考えてみようぜ！ ちと、模範演技をご披露いたそう。

「石がすがすがしい」、「猪苗代を食べたおろしは無い」、「イタリアでやりたい!」、「慰安案内」、「浦和で笑う」、「かゆい床」、「香りもいい盛岡」、「海底椅子が沈み厨子が水位低下」、「金物屋の最中」、「暗いイラク」、「臭い玉対策」、「今朝の酒」、「こい玄関寒稽古」、「品川には庭が無い」、「しつこく固執」、「諏訪湖を壊す」、「そこを、横向きに歩いている兄貴婿よおこそ」、「足りない成田」、「体温計拝計」、「妻を待つ」、「いいけつしてしつけいい」、「眠たいと痛むね」、「ベーコン神戸」、「まさか、いかさま」、「焼いたタイヤ」、「世の中暗い快樂なのよ」、「酪農の倉」、「悪いが新聞紙があるわ」……。以上の回文は、このM通編集部と非常に親密な位置にある帝国回文社の方々の協力により、掲載可能となった。帝国回文社とは、代表の美濃博士とその助手の犬重ちゃんによる、とてもチームワークのとれたコンビネーションプレイを見せてくれる、回文製作集団だ。

ということで、キミたちも帝国回文社のメンバーに負けないように、回文作りにはげんでほしい。で、ゲームマラカスマンボ・上野先生に、回文ジェネレータ・プログラムを作っていただいた。打ち込んでみてくれ。スペースキーを押していくと、いっぱい出てくるよ。

ゲームマラカスマンボ・上野先生による“回文ジェネレータ Ver.3.62plus”

```
100 'SAVE"KAIBUN.BAS
110 /
120 /      回文ジェネレータ
130 /      Version 3.62plus
140 /      (C) 1988 by asica soft
150 /
160 CLEAR 1000:DEFINT A-Z:DIM C$(20):DEF USR=&H156
170 SCREEN 1:WIDTH 32:CLS:COLOR 15,0,0:KEY OFF
180 DM=RND(-TIME)
190 LOCATE 0,23:PRINT "      回文ジェネレータ Ver.3.62plus
200 LOCATE 0,23:PRINT "      (C) 1988 by asica soft
210 FOR I=0 TO 10:PRINT:NEXT
220 PLAY "t132s0m200000618ee16f16g4.fgfe1","t132s0m200000618cc16d-16
e4.d-ed-c1","t132v1518o2g2r8b-aa-g2
230 FOR I=0 TO 5000:NEXT
240 FOR I=0 TO 5:PRINT:NEXT
250 LOCATE 0,12:PRINT "      なんもしの 回文ジェネレータ(2 to 20)
260 LOCATE 20,15:INPUT "....":IN$
270 LN=VAL(IN$):IF LN<2 OR LN>20 THEN 250
280 IF LN/2=INT(LN/2) THEN L1=LN/2 ELSE L1=LN/2+1
290 L2=LN/2
300 WIDTH 29:CLS
310 GOSUB 370:PRINT ST$:PRINT
320 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 310
330 IF IN$="" THEN 340 ELSE IF ASC(IN$)=27 THEN RUN ELSE 310
340 A=USR(0)
350 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 350
360 IF IN$="" THEN 310 ELSE IF ASC(IN$)=27 THEN RUN ELSE 350
370 /
380 FOR I=1 TO L1
390 IF I=1 THEN C$(I)=CHR$(RND(1)*45+177):GOTO 410
400 C$(I)=CHR$(RND(1)*46+176)
410 IF C$(I)="" AND C$(I)<=" " AND RND(1)>=.5 THEN C$(I)=C$(I)+" "
420 IF C$(I)="" AND C$(I)<=" " THEN IF RND(1)>=.4 THEN C$(I)=C$(I)
+" "
430 NEXT
440 ST$=""
450 FOR I=1 TO L1:ST$=ST$+C$(I):NEXT
460 FOR I=L2 TO 1 STEP -1:ST$=ST$+C$(I):NEXT
470 RETURN
```

M通読み切り小説

「毒入り青酸カリ」

MSX殺人事件

原作 伊藤ガビン

脚本 田中パンチ

コンテラル
ワーク ソウル波平

「デカ長！ 自殺です！ マンションで、銀座のクラブのママが、服毒自殺です。使用した毒は、青酸カリです。これは、自殺ですう、自殺ですう」

「はいはい、わかったわかった」

「でも、おかしいんです、デカ長！ その後の鑑識の調べでわかったんですが、部屋にころがっていた青酸カリのビンから、青酸カリ以外の毒が検出されたんです！ 硝酸ストリキニーネです。です、おかしいでしょ？ 誰かが、青酸カリのビンに毒物を入れた。ね、ですから、これは他殺の線も出てきたわけで。どうですか！ ねっ!」

「はいはい、そうだな」

「それですね、ボクは調べ回りましたよ。靴を3足つぶして、聞き込みしまくりましたよ」

「そういや、部屋のスミツミで、靴をつぶしてたよな、おまえ。あれが、それか」

「それで、容疑者が3人浮かんできました。ふとん屋の店主の細川おでん。回船問屋の大信田太郎左衛門。そして、薬剤師で前科3犯の人尾古品須三。

以上ですが、いかが考えられますか？ デカ長？」

「はいはい、そーね。一番あやしいのは薬剤師」

「そーでしょ！ ねっ！ そーでしょ！ そーなんです。で、とことん調べたんですけど、ちがう」

「なにが？」

「人尾は犯人じゃないんです、絶対に!」

「どうしてなんだよ、おい」

「このヤマは自殺なんです。だって最初に書いてあるでしょ？ デカ長！ 自殺ですって」

M通今月の出張コーナー<大阪、門真編>

松下歴史館を訪ねて…



上方へ行きましてん

いきなりこういうコーナーを作ってみたんだけど、へへへ。その月の出張に行った場所の話題を綴っての、「M通今月の出張コーナー」だ！ 第一回目は、大阪府門真市を訪ねて。松下電器産業(株)の情報機器部へおじゃましたときの、裏バナシをいろいろとご披露よー。

世界の松下の創設者といえば、知らない人はいないよね。松下幸之助さん。幸之助さん一代で、松下グループがこんななっちゃったんだから、まあすごいわ、やっぱり。それで、聞くところによりますれば、情報機器部の所在地が、なんと、松下電器の発祥の地だとか。それで、その門の横には、松下の歩みをいろいろと展示した、松下歴史館というのがある、広がりゆく松下製品史やその他が展示されているのだそうでした。「〇〇館」マニアの田中パンチさんとしては、ぜひとも



見なければ気のすまないところー。

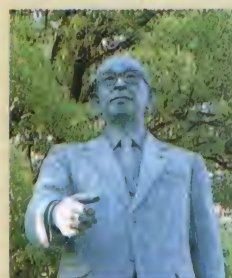
それで、取材が終了した時点で、松下歴史館の取材もしよーと、したのです。東京から新大阪まで新幹線で。どうも飛行機は苦手でありまして、3時間弱をかけて上方へ。環状線、京阪電鉄と乗り次いで、西三荘(にしさんそう、と読む)という駅に着きまして。情報機器部の〇賀さんとお会いして、お話をうかがう。そして、取材も終了して、じゃあ松下歴史館へ。入り口から入って(当たり前よね)、あれえ？ 受付に誰もいない。すいませーん、どなたかいらっしゃいますか？ すると、はいはいなんですかー？ と受付のおばさま。「すいませーん、もう閉館させても一たんですけど」。あれれと腕時計を見れば、5時30分。5時に閉館なんだそうでした。あらあ、取材のとき、いらなくだらん話をしてたことを反省。



創設者との出会い！

そんなこんなで、すっかり意気消沈してしまった田中パンチのバカは、その心の動揺の持っていく場所を求めて、右往左往。そんなとき思い立ったことは、「バカと煙は高い所に昇るのが好き〜」。さりげなく、前出の平〇さんに、この建物の屋上って昇れないんでしょか？ と、ナショナルと大きく表示された広告塔を指さしたのでありました。後先のことは何も考えずに、ただポロリとこぼした提案に、松下側(前出の平賀〇ん)の解答は「ちょっと待っててくださいね」でした。待つこと数分、屋上への鍵は用意され、かつて長い松下の歴史の流れにおいても、誰もが成し得なかった快挙、情報機器部の建物の電光広告塔に立つ、という、離れ技を敢行！

収穫の多い、1日でありました。



幸之助翁像は語る…

◆情報機器部の中庭に建てられている、松下幸之助さんの銅像。これは、松下の労働組合が寄贈したもので、労働組合が経営者サイドのトップの銅像を！なんてことは他に例がないそうだ。

未曾有の実体験じゃ〜



◆広告塔の根元に見える2つの黒い影こそ、



◆カメラマンに、もっと寄れー！ と呼んだ田中パンチさんと、平賀〇のご近影なのだ。結果、ここまで。人ということが確認できる。

純粋なおたよりコーナー

アンケートはがきの中からピックアップ。おもしろいこと書いてけれー。でも、書いたのを蹴っちゃあいけないぞ。



ぼ くは中学3年なんですけど、ゲームと勉強がりょうりつできるかがしんばいです。だいじょうぶだとおもいますか？ 教えてくださいよっと。

(東京都 原信夫)

☞ うーん、それはキミ次第だな。私も中学3年からパソコン持ってたけど、ちゃんとして函館で1番の公立高校に入学できたし(自慢)。ゲームと勉強も両立できたよ。ただ、今のキミは両立できてないね。その証拠に「りょうりつ」を漢字で書いてない！ まあ、両立するのが無理だと思ったら、どちらかを捨てるべきだね。といっても両方捨てがたいと思うので、計画を立てて生活するといいでしょ。勉強を10分やったら、6時間ゲームをすとかね。やってやれない事ではないぞ。がんばれっ！

仕事と生活が両立できない編集者

☞ 上のおたよりのアンサーを書

いたのは、何を隠そう(!?)若手で伸びざかりのタガワが書いたんですが、さすが、けっこう最近まで中学生とか高校生とかやってただけあって。説得力があるよね。さすがに私だとそうはいかないもんね。私がおたよりを読んですぐピーンと感じたことは、このアンケートはがきのあて名。原さんっておっしゃるでしょ。実は、今、住んでる部屋の大家さんの苗字が原さんというんですよ。それで、家賃がちよっと遅れたりして、そんでおこられたなあ、なんてことを思い出したり……あーまったく関係ないよね。

でも、私も勉強しなかったなあ。自慢じゃないけど。でも、こうして大学も出て(長いこといたけど)おたよりのお返事書いてられるんだよなあ。いろいろとご家庭の事情もあると思うけど、人生なんてなるようになるもんよ。だから、カメラマンのヤマダユージ(今、Mマガで働いてる人です)、いいじゃ

ないの。別に大学すんなり出たって、しょうがないよ。だからさあ、R・TYPEの画面写真、撮っというね。よろしくー。

日本一の無責任の男、田中パンチ

フ アミ通と間違って買ってしまった(ウソ)。表紙がみょーにでられてらしてて、きもわるいです。指が切れそうで、怖いです。どうかしてください。(なんだかウソ)。

(東京都 鈴木宗太郎)

☞ でもこの表紙、いろいろ使えるんだよね。読者のみなさんからのはがきを読んだと、「ヒゲそりにいいですね」とか「キャベツの千切りには欠かせません」、という反響がゾクゾク送られているのだ。なんか得した気分でしょ？ まあ自分なりの使い方を考えてみてくださいよ。かき氷かなんか作るときにも、便利かもしれないぞ。

エンピツを表紙でといえる編集者

☞ そうなのだ。とかなんとか、コバンザメみたたく、人が書いたお返事にひっついてしまうのが、今月のパターンというわけだな、これが。実は、上記のお返事を書いたのが、これまた若いタガワなんですけどね、ああ、いちいちバラさなくてもいいかもしれないけど、そういうことなんです。やっぱり、若い人は目の着けどころがちがうなあ。私なんか、このおたよりから感じるの、“(ウソ)”の定着ということなのです。そもそも、“(うそ)”あるいは“(ウソ)”は、月刊ログインでこのMSX通信が栄え



ていたところに編み出した技でありましてね。それがこんなに定着して、うれしい限りです。しかし、“(うそ)”の後に編み出した、“(うほ)”(うそと本当の中間に位置するときに使用)は、あまりブームに乗っていません。ま、長いことやっていると、そのうち花を咲かせられるかな？ やっぱ、草魂かな？

愚の骨頂、田中パンチ

T o: アルツ鈴木さん!! まったく、朝日新聞にまでのった人が、「ゴム長の摩擦」だってえ。NASAKENAI!! ログインをおっぱり出されたわけが、もろばれじゃあないですか! これを機会にギクシャクするのをやめて、スムーズしてみたら、いいんじゃないですかあー?

(三重県 いとうよしひこ)

☞ おっぱり出されたとか、なさ

わーい、さっそくおたより、いただきました。「そーそー、子供といっしょにMSXで楽しまなくっちゃー。た・かーさんなんて、パパさんからMSX取っちゃったんだもんねー。あつ申し遅れまして、私は32歳の二児の女の子のお母さんです。MSXを通じて、今のおかーい人たちのコミュニケーションをはかっては、いかがでしょーか? 特にパソコン通信は楽しいですよー。ご近所のお母さんたちと井戸端会議しているよりも、ずーっとおもしろいんだからー。自分の子供と同じ歳の人たちと対等にお話ができるなんて、他では考えられませんがねー。まーものはためし、だまされたと思ってMSX専用の簡単なパソコン通信にチャレンジしてみてくださいね。きっと今までとはちがった、ステキな貴女を発見することができますよっ!

MSX大人ユーザーコーナー
“酒と女とMSX”

子供たちも、お母さんのことを見直してくれるかもっ…そんじゃーがんばってね。ほえほえ。いっときますけど、このおたより、ヤラセじゃありませんからね。残念ながら、ご住所がどこにも書かれていないんですが、消印は大阪の東淀川。苗字は、たかおかさんなのかな? どうぞ、ご住所をお教ください。ささやかながら、記念品を差しあげますので。いやあ、いいお母さんですよ。どこかいいかっていうとね、ご自分のお父さんを、同じレベルで見えあげることができそうなお母さんだから。大人が子供を見るとき、ほとんどの人は、一段、ひどい人になると数段上から見てしまうようだけど、視点や考え方を子供のレベルにまで下げて、同レベルでお話できるおかーさん。いい人だと思ふんですけどね。

けないとか、好きなことぬかしやがって！ ギクシャク、ギクシャクって、テメー見たのかよ(田中パンチ注：あー、見てるよオレはいつも、そんなにおこんなよ)。そーゆーことは、いうもんじゃないぜ(どーしたんだよ。なんでそんなにおこってるわけ？)。なんだかんだ文句いってるわりには、アンケートのM通のところに5点をつけてるとこなんかカワイイもんだ(なんか高圧的な態度だなあ、どーしたんだよ、犬にションベンでもひっかけられたんか？)。と、説教めいたことをのたまってしまったが、

実際、ワケのわからないコーナーをやってるもんなあ(そのとーりだよな、バカ)。でも、いいのだ。これでいいのだ(どうしたんだよ)。だって楽しいじゃん。ホエツと原稿書けちゃうしね。今、くどくどいっても始まらない。というわけで、話をかえさせてもらうが、やっぱりMSX版のR・TYPEが気になるよね。あのドブケラドブスが、どのように動いてくれるのか!?

非常に楽しみだね。そうなんだよ。あなたも他人のこといってるヒマがあったら、もっとゲームなさい！ 悩みがあったら相談にのるからさ。そーなさい。

田中 なんて、そんなにおこってるんだよ。おまえよ。

鈴木 だって、だっ、て、おなか

が、痛い、んです。

田中 腹が痛い〜？ どーしたの。

鈴木 あ、あの、です、ねえ。牛乳を飲んだ、ら、急に、痛く、なって、原稿、書く、怒り。

田中 おいおいおい。ギクシャクするなよ。わかんないよ。でもさあ、最初から牛乳飲んだら腹が痛くなるってわかってんだつたら、なんで飲むんだよ？

鈴木 アカディ。

田中 しょうがねーな。

ぼ くの犬は……、口がしまりません。

(大阪府 松永邦雄)

☺ キミは、犬が好きなのかな？ 私は猫が好きだ。実家では、白と黒の猫を飼っているんだけど、それが「すすむ」という名前だぞ。で、ゴハンを与えるときにだ、な、「すすむ」と呼ぶと、ミヤオと鳴きながら、寄ってくるのが。「すすむ」、「ミヤオ」、「すすむ!」、「ミヤオ」。ミヤオ、すすむ。みやおすすむ。宮尾すすむ。これがオチだ。

宮尾すすむを愛する編集者

M 通のバカとヤマログのいんねんの鯛穴、もとい、対決に、けりがついたので。おせ〜てくらはい。

(千葉県 岩井弘幸)

☺ タイケが2つでタイケ・ツ。タイケって何？ 体毛のことなのかしら？ 体毛が2本しか生えてないの？ それ、パンチ？ カガワもあんまり体毛が生えてないよ。特に頭のとっぺん。でも胸毛は生えてるよ。この前いっしょに温泉



に入ったから知ってるのだ。それで、温泉から出てラーメン食べようと思ったら、ラーメン屋にはこわいお兄さんがいっぱいいたのでヤメたのだ。だから部屋に戻ってビールを飲んで寝て朝起きて、また温泉に入ったけど、パンチにはまだ体毛が生えてたよ。だから体をよくふいてパンツをはいてシャツを着てゲームセンターに行ってピヨピヨビヨって音がするヌイグルミをつり上げるゲームをしました。パンチはそのゲームが大好きなので、いっぱいヌイグルミを取りました。だのでボクたちは、ユンケル黄帝液を飲んで車に乗って帰りました。バイバイ。

ヤマログの編集者

ラ メン田川くんという貧乏な人がいるそうですが、今度ファンレターを出します。私も激貧乏です。

(埼玉県 野中浩行)

☺ いやー、そーかー！ あなたも貧乏なんだー。同じ穴のウナジだ。ウレシイな。同じ人がいてさ。最近引っ越したんだけど

ね、カーベットを買うお金もないんだね、これが。だれか私にしてくれないかしらん。冷蔵庫とかでも大歓迎だ。借金なんかGNPの1パーセントを超えちゃうよ。毎日ちゃあーんと働いてるんだけど、給料もらったら、パアツと使っちゃうもん。昔から、「江戸っ子は宵越しのぜにを持たねえ」っていうもん。まいったやうな。まったくよ!!

北海道出身の編集者

表 紙がいい。地味からはでになった。ログインをそろそろやめて、こちらにしようと思っている。ガンバレ。

(東京都 豊田泰樹)

☺ ヘイヘイヘイ、やめちゃうのはノーグッドだぜ。できればこのMマガとログインをバラでやってほしいぜ。とまあナマイキなことを申しましたが、かく言う私も、レングでチャーハンを食べると、口の両端がレングのフチに押し上げられて、ウニーッと笑ったような顔になってしまうのです。

ログインのまわしもの

あて先はここ


〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『MSXニコチン酸アミド通信』係

なお、こんな企画どうかしら、なんておたよりも待ってたりいたします。なんだよう、先月いって、今月でないコーナーがあるじゃないか。そーだよー。ないコーナーがある

んだよう(矛盾)。それはね、いいネタがなかったからだ。といって、コーナー自体がなくなったわけではない。来月は、復帰しているかもね。来月号も、だから、目が離せないのだぞおー。

また来月会おうね。バイバイ





MSXマガジン

SOFTWARE CONTEST

全・国・的・に
募集中!

先月号から募集を開始したソフトウェア・コンテスト。グランプリの30万円と、半期に一度審査される堀井賞、木屋賞を目指して、キミのオリジナルゲームをプログラミングしよう。優秀な作品はMマガ誌上でドーンと紹介するほか、TAKERUもしくはパッケージでの販売も予定しているぞ。キミのゲームが日本中でプレイされる日も近い!



明日のスタープログラマーはキミかもしれない



堀井雄二氏 —— パソコン少年あこがれのお兄さんだ。

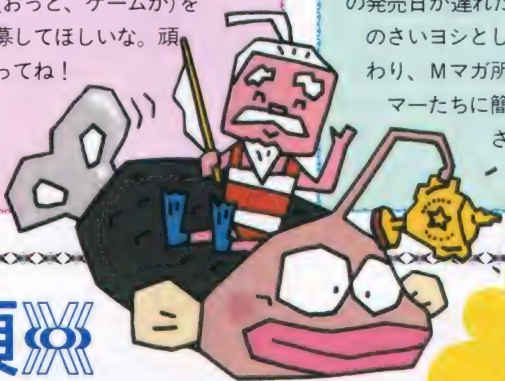
ゲームはアイデア

「ゲーム作りの神髄はアイデアの良し悪しにある」なんて公言してるキミならば、目指してほしいのが堀井賞。あのドラゴンクエストシリーズを世に送り出した名シナリオライター、堀井雄二さんにちなんだ賞だ。

この賞に応募するプログラムは、もちろんプログラミング自体もうまいにこしたことはないけど、それよりなによりゲーム

展開の面白さに着目してほしい。たとえばメッセージの表示ひとつとっても、ただ「××に出会った」とするより、「うっそうとした森を歩いていくと、突然身の毛もよだつような恐ろしい形相をした××に出会った」みたいな感じにしてほしいな。そうすれば、ゲームの世界にズルズルと引き込まれていくわけでしょう。

MSXでゲームを作るというより、MSXを使って電子小説を書き上げるみたいな心構えて、キミも挑戦してみよう。ゲームを終えたあとで思わずウーんとうなるような、読み応えのある小説(おっと、ゲームか)を応募してほしいな。頑張ってるね!



テクニックも大切

「シナリオもちろんなんだが、ゲームを語るには、プログラミングテクニックにつけるぜ」なんて自信満々のキミなら、木屋賞に注目! これは日本ファルコムのエースプログラマーとして、次々と話題作を手がけている木屋さんの名前をいただいた賞だ。シナリオ重視のRPGなどよりも、プロのプログラマーもびっくりするような、するどいテクニックを多用したアクションゲームを送ってくれ。あまりの面白さにMマガ編集部スタッフがゲームにハマって、雑誌の発売日が遅れたとしても、このさいヨシとしよう。そのかわり、Mマガ所属のプロゲーマーたちに簡単にクリアされるような、ヤワなゲー



木屋善夫氏 —— 多忙な毎日でも夢では優しいパパだとな。

ムだと許さないぞ。はたしてキミは、MSXの機能を極限まで引き出すことができるかな?

もちろん、いくらテクニック重視の賞とはいえ、なんの仕掛けもないようなゲームではだめ。やたらと敵が出てくるだけで、同じようなステージがえんえん繰り返されるだけでは失格だ。最低限のゲーム設定と、目にも新鮮な仕掛けをちゃんと用意してね。それでは、みんなの応募を待ってるぞ。

※応募要項※

MSXマガジン・ソフトウェア・コンテストでは、毎月読者の皆さんからのオリジナルプログラムを募集します。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ30万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ20万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、それぞれ上半期・下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。そして特に優秀であると認められたものに対して、荣誉ある堀井賞、木屋賞(各10万円)を与え表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。また堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムと佳作を受賞したプログラムの一部は、TAKERUまたはパッケージとして販売されます(そのときは当社規定の印税が支払われます)。なお、

今月からの募集分の結果発表は、'89年の1月号で行なう予定です。

- 募集部門……①ゲームシナリオ部門
②ゲームプログラム部門

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請によりMSXマガジン誌上に掲載およびTAKERUまたはパッケージ販売できるものに限り。また入選者の方は、(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などはお断わりいたします。

●応募方法……次の書類を同封してください。

- ①プログラムを記録したメディア。
- ②実行方法、遊び方などを記載したもの。
- ③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連

グランプリ
賞金30万円
堀井賞・木屋賞10万円

絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の氏名、住所)を明記したもの。なお20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

あて先

〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
ソフトウェア・コンテスト係

SHORT PROGRAM ISLAND

読者からの投稿作品が初登場。合計4本のプログラムを掲載!

梅雨をふき飛ばし夏を呼ぶゲーム特集

ジメジメが大嫌い

うっ、とうとう梅雨の季節が来てしまった。外へ出れば雨。窓を開けても雨、雨、雨。うぎゃー、気が狂いそうだぜい。1年のうちで、一番うっとうしい季節だよなあ。もっとも、梅雨のない北海道や、もう夏の沖縄なんかには関係のない話だろうけどさ。あーあ、うらやましい。かといって、北海道や

沖縄に1ヵ月も旅行するわけにもいかないし……。こういうときは、せっかくパソコン持ってんだから、やっぱりゲームが一番。それもどうせなら、このうっとうしい雨をイジめるゲームがいいよね、うん。てなわけで、頭ん中がカビる前に、雨と戦うゲームを思う存分遊んでくれい。



嫌な雨は元からたたなきゃね
雨雲撃退大作戦!!



■ボタボタと際限なく降り続くいやーな雨。諸悪の原因ともいえる雨雲をやっつけちゃおう!

MSX・RAM16K以上
by ラッキー

①こうして遊んでね

さあて第一弾は、名付けて「雨雲撃退大作戦!!」ほっほっ、大げさなタイトルじゃのう。まあ、それは

置いて、遊び方を説明しましょう。まずプログラムをRUNさせると、画面の上の方に雨雲が2つ、下の方に傘をさした人が現われる。もちろん、キミが操作するのは人の方

雨雲撃退大作戦LIST

```
10 SCREEN 1,2:KEY OFF:WIDTH 32:CLEAR 100,&
HD3FF:DEFINT A-Z:COLOR 7
20 LOCATE 5,10:PRINT"あまぐも け きたい た い せ くん..
"
30 FOR I=0 TO 7
40 B$="":FOR J=0 TO 1
50 READ A$:FOR K=0 TO 15:B$=B$+CHR$(VAL("&
H"+MID$(A$,K*2+1,2))):NEXT:NEXT
60 SPRITE$(I)=B$:NEXT
70 READ A$:FOR K=0 TO 15:VPOKE 288+K,VAL("&
H"+MID$(A$,K*2+1,2))):NEXT
80 FOR I=0 TO 2
90 READ A$:FOR K=0 TO 15:POKE &HD400+I*16+
K,VAL("&H"+MID$(A$,K*2+1,2))):NEXT:NEXT
100 DEFUSR=&HD400
110 CLS
120 LOCATE 0,24:PRINTSTRING$(31,37);
130 LOCATE5,23:PRINT"TIME:";
140 A$="s0m40000t150116":PLAYA$,A$
150 A=0:P=4:K=0:CP=0:T=300:TIME=0
160 FOR I=0 TO 3:CX(I)=INT(RND(1)*30)+1:CC
(I)=INT(RND(1)*2)*2-1:NEXT
170 PLAY"o4c8.cc8.de8.dg8.eo5c8.o4ag8.eg4"
,"o3c8.cc8.co2b8.bb8.ba8.aa8.ag4
180 ONSPRITEGOSUB390:SPRITEOFF
190 S=STICK(0):A=A+(S=7)-(S=3):A=A-(A<0)+(
A>59)
200 P=9-P
210 PUTSPRITE0,(A*4,160),15,P
220 IF STRIG(0) AND K=0 THEN KX=A*4:KY=20:
K=1
230 IF K GOTO 250
240 PUTSPRITE 1,(A*4,160),8,6:GOTO 270
250 KY=KY-1:IF KY<0 THEN K=0:GOTO 240
260 PUT SPRITE 1,(KX,KY*8),8,7:SPRITEON
270 SPRITE OFF:FOR I=0 TO 1
280 CX(I)=CX(I)+CC(I):IF CX(I)=0 OR CX(I)=
```


だ。カーソルキーの左右でその方向に動き、スペースキーで傘を上投げる。操作はこれだけ、簡単でしょ。

このゲームはタイム制になっていて、持ちタイムは常に、画面の下の方に表示されている。これは、時間とともに減っていき、0になったらゲームオーバー、な～む～というわけだ。しかし、それだけじゃない。投げた傘が雨雲に当たれば、タイムが50増えるのだあ。そうか、雨雲をチクチクいじめるゲームだったんだ、これは。

だからといって、やたらめった

ら傘を投げればいいってもんでもない。空から降ってくる雨粒は、傘を持っているときはなんともないけど、そうでないときに当たるとタイムが20減ってしまうのだ。だから、雨の切れ目を狙って、うまいこと雨雲に傘を当てなきゃいけないわけ。でも、これがなかなか、

当たりそうで当たらない。な、なんていやらしい奴なんだ。気分転換のつもりが、余計にストレスがたまったりして……。

そしてゲームオーバーになるとスコアが表示される。ようは、どれだけ長い時間ねばったか、てなことだ。うーん、雨なんかには負けないようがんばろうぜ。えいえいお～！

改造するならココ

それではまず、300行のLOCATE文を、次のように変えてみよう。LOCATE RND(1)*3-1+CX(I)I*2+1。これで、今までランダムに降っていた雨が、雨雲から落ちてくるようになったはずだ。これだと、ゲームが結構簡単になるんじゃないかな。

次に、270行の、FOR I=0 TO 1の1を、2や3にしてみよう。雨雲が増えたはずだ。でもあ



▲タイムが0になるとゲームオーバー。画面にスコアが表示される。何かキーを押すと再スタートだ。

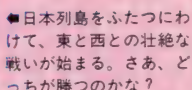
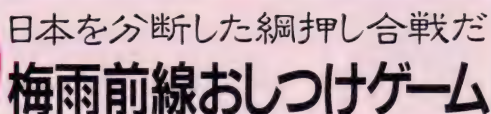
まり増やすと処理が遅くなっちゃうからね。3ぐらいが限度じゃないかな。ちなみにこの値を0にすれば、雨雲は1つになるからやってみよう。これだと、動きが速くていいかもしれない。

あと、はじめの持ちタイムが150行のT=300の300、雨雲を撃ったときに加算されるタイムが480行のT=T+50の50、雨粒に当たったときの減算タイムの設定が340行のT=T-20の20になっている。これらの値も、いろいろいじってみると面白い。特に、減算タイムをすごく大きくしたりすれば、なかなかシビアなゲームになりそうだな。それと、雨雲を撃ったときの効果音は、470行のPLAY文でやっているんだけど、もう少し派手にしても面白いかな。SOUND文を使ったりして、ドッカ～ンなんて音を出してみたら、スカッとするのもいいね。

```

28 THEN CC(I)=-CC(I)
290 PUT SPRITE 2+I*2,(CX(I)*8,I*16),14,CP:
PUTSPRITE 3+I*2,(CX(I)*8+16,I*16),14,CP+1
300 LOCATE RND(1)*29+2,I*2+1:PRINT"*";
310 NEXT:SPRITE ON
320 CP=2-CP
330 D=USR(0)
340 IFK THEN IF(VPEEK(6816+(A+1)/2)ORVPEEK
(6816+(A+2)/2))=36THENPLAY"a":T=T-20
350 T=T-1:LOCATE10,23:PRINTT;
360 IFT<=0GOTO400
370 IFSHTHENGOSUB470
380 GOTO 190
390 SH=K:SPRITE OFF:RETURN
400 LOCATE10,23:PRINT0;
410 PLAY"o5c8.o4ao5c8.o4ag8.eg8.eg4o5c4c4"
,"o3c8.cc8.co2b8.bb8.bb4o3c4c4
420 LOCATE12,12:PRINT"GAME OVER"
430 LOCATE12,14:PRINT"SCORE:";INT(TIME/6)
440 LOCATE10,16:PRINT"PUSH ANY KEY";
450 IFINKEY$<>"GOTO450
460 A$=INPUT$(1):GOTO110
470 PLAY"cc#dd#e":CX(0)=INT(RND(1)*30)+1
480 CX(1)=INT(RND(1)*30)+1:S=S+10:T=T+50:S
H=0
490 PUTSPRITE 1,(KX,KY*8),8,6
500 FOR I=0 TO 300:NEXT:RETURN
510 DATA 00000000000070F1F3F3F3F3F1F0F0700
520 DATA 387EFFFFFF7EBFFFFFFFDFDF8E00
530 DATA 0000387CEFFFFFFDFFFFFFF8F87D3800
540 DATA 000000000000E0F8CFEFEFEFCF8F000
550 DATA 000000000000F1F3F7F7F7F7F3F1F07
560 DATA 00183C7E7E70BFFFFFFFDFDF8E00
570 DATA 387CFEFEFFFFFFDFFFFFFF8F87E7E3C
580 DATA 000000000000C0E0F0F8F8F8F0E0000
590 DATA 03470507032103060503070606060606
600 DATA C0E2A0E0C084C060A0C0E06060606060
610 DATA 03270507130103060503070E1C180000
620 DATA C0E4A0E0C880C060A0C0E07038180000
630 DATA 01071F3F7F7FFFA101010101010101
640 DATA 00C0F0F8FCFCFE0A0000000000000000
650 DATA 0101010303030307070707050101010
660 DATA 00000080808080C0C0C0C0400004080
670 DATA 101038387C5C6C38FFFFFFF00000000
680 DATA 21001811000501C002CD590021001801
690 DATA 2000AFCD56002100D511201801C002C3
700 DATA 5C0000000000000000000000000000

```

MSX-RAM16K以上
by Ryu

☺ こうして遊んでね 🖐 改造するならココ

梅雨前線はキーを叩くと、大きく左右に揺れる動きをするから、結構タイミングが問題となる。でもそうじゃなくて、キーの叩き合いだけで勝負したいときは、230行を次のように変えてみよう。

230 ZZ = 0:P = 1-P。そうするとこれで、左右の振れはなくなるはずだ。でも、乱数の要素は入っているから、速く叩けば絶対に勝てるというわけでもないな。あと、データが膨大になるのでできなかったんだけど、日本地図をもっと細かく描いてみてほしいな。リアルな日本地図だったら、それだけ迫力出そう。日本地図は、120行のDRAW文と、610行からのDATA文で描いているから、絵の描ける人はぜひ挑戦してみよう。



梅雨前線おしつけゲームLIST

```

10 SCREEN 1,3:KEYOFF:R=RND(-TIME)
20 LOCATE 6,10:PRINT"はしうせゝんが おいけ げーと"
30 FOR I=0 TO 7
40 B$="" :FOR J=0 TO 1
50 READ A$:FOR K=0 TO 15:B$=B$+CHR$(VAL("&H
    +MID$(A$,K*2+1,2))):NEXT NEXT
60 SFRITE$(I)=B$:NEXT
70 Z=112:ZZ=3:U(0)=190:U(1)=190
80 P$(0)="とく"<"ふ":P$(1)="へい"<"ふ"
90 COLOR 3,5,5:SCREEN 2
100 CLOSE:OPEN "grp:" AS #1
110 FOR I=0 TO 3:READ A$
120 DRAW "XA$;" :NEXT:PLAY"t120l16s0m3Q00",
    t120l16s0m3Q00
130 PAINT (200,30):PAINT (166,71)
140 PAINT (17,101):PAINT (56,141)
150 LINE (124,100)-(132,150),8,BF
160 LINE (0,0)-(8,191),14,BF
170 LINE (247,0)-(255,191),14,BF
180 PRESET (56,180)
190 PRINT#1,"はい<"<"ふ"      とく<"<"ふ"
200 PLAY"o4c8.cc8.de8.dg8.eo5c8.o4ag8.eg4",
    "o3c8.cc8.co2b8.bb8.ba8.aa8.ag4
210 K1=STICK(0):K2=STRIG(0)
220 IF K1 OR K2 THEN ZZ=ZZ*(K1<>0) ELSE 210
230 ZZ=ZZ+(Z>112)*.3-(Z<112)*.3:P=1-P
240 R=INT(RND(1)*5)-2
250 Z=Z+Z-(STRIG(0))*R+(STICK(0)<>0)*R
260 PUTSPRITE 0,(32,80),7,P
270 PUTSPRITE 1,(192,80),7,P+2
280 PUTSPRITE 2,(Z,0),15,4
290 PUTSPRITE 3,(Z,32),15,5
300 PUTSPRITE 4,(Z,64),15,6
310 PUTSPRITE 5,(Z,96),15,7
320 PUTSPRITE 6,(Z,128),15,4
330 PUTSPRITE 7,(Z,160),15,5
340 U=- (Z>112):X=247*U
350 LINE (X+1,U(U))- (X+7,U(U)),13
360 U(U)=U(U)-1:IF U(U)>0 THEN 230
370 PLAY"o5c8.o4ao5c8.o4ag8.eg8.eg4o5c4c4",
    "o3c8.cc8.co2b8.bb8.bb4o3c4c4
380 PUTSPRITE 2,(0,208)
390 PRESET (40,50)
400 PRINT#1,P$(U);"(何 か!!!!)"
410 FOR I=0 TO 200:NEXT
420 PRESET (110,170):RESTORE 610
430 PRINT#1,"HIT SPACE KEY"
440 IF STRIG(0) THEN 70 ELSE 440
450 DATA00000101020307FFFF07030201010000
460 DATA70FCFEFEFE7F7F7F7F7F7FFEFEFEFEC70
470 DATA040E0E1F0F1717F7F717170F1F0E0E04
480 DATA00000000000000000000000000000000
490 DATA0E3F7F7F7FFEFEFEFEFEFEFE7F7F7F3F0E
500 DATA0000808040C0E0FFFFE0C04080800000
510 DATA00000000000000000000000000000000
520 DATA207070F8F0E8E8EFEFEFE8E8F0F8707020
530 DATA010101010303030707070F0E080808
540 DATA000000008080C0C0C0E0F08000000000
550 DATA08080818387C7CFCCFE7E7E3F0F0101
560 DATA00000000000000000000000000000000
570 DATA00000000000000000000000000000000
580 DATAB08080E0787E7F3E3E3C3C1818101010
590 DATA00000000010307070707030301000000
600 DATA10101070F0E0E0E0C0C0C080808080
610 DATA "BM212,24630H30E30F30"
620 DATA "BM165,70D30L110D30R40D20R105U80L3
    5"
630 DATA "BM16,100D70R30U70L30"
640 DATA "BM55,140D20R30U20L30"

```




●気象庁も真っ青の、超
いいかげんお天気占い。
反射神経を研ぎすませて、
嫌な雨を撃退しろ。

MSX-RAM16K以上
by 松田浩二

☺こうして遊んでね

おおお、気象庁が泣いて激怒する(なんのこっちゃ)、勝手に天気予報するゲームの登場だ。まず、ゲームをスタートさせると、しばらくして「ぶっしゅ すべーすきー」と表示される。そこで指示どおりにスペースキーを押すと、天気予報(?)が3つ表示されるというわけ。

出てくるお天気は3種類で、雨、雲、なめくじ(なんでなめくじが天気予報なんだ? まあ、雨っぽいかからいいか)だ。そこでキミは左のお天気から順番に、ジャンケンの要領でそれらに対抗するものを出せばいい。雨には傘(カーソル上キー)、雲にはてるてるぼーず(カーソル右キー)、なめくじには塩(カーソル左キー)が有効だぞ。3つ出し終わるとスコアが加算され、かかったタイムが持ちタイムから引かれる。スコアは、うまくマッチした組み合わせが1つなら10点、2つなら30点、3つなら70点だ。がんばって70点満点を目指そうね。

また、はじめの持ちタイムは10秒。これが0または-(マイナス)になったらゲームオーバーだ。正確さとともに素早さも要求されるゲームというわけだ。また、残り1秒くらいになったら、確実に70点をかせごう。タイムがマイナスになっても、点数は加算されるぞ。



●なかなか可愛いキャラクターたち。なめくじと塩の組み合わせが絶品だね。キミは何点取れるかな?

🔧改造するならココ

ちっとも点数がとれないよお、なんていうニブい人は、はじめの持ちタイムを多くしてみよう。150行のT=10の10がそれだ。これを変えればいくらかでも長くできるけど、100なんかに設定しちゃうとなかなか終わらなくて、つまんなくなっちゃうぞ。

次に、ゲームを面白くする改造法として、カーソルキーを押すと出てくるキャラクターの配置を、毎回乱数で変えるというのをお勧めしたい。こうすれば、出てきた予報と対抗するキャラの両方を見ないといけなから、頭が倍混乱してきつと面白いぞ。スペースの関係で、改造リストは載せられないけど、実力のある人なら簡単だと思うからやってみて。キーになるのは110行だ。乱数を使うってことと、あと、画面表示も変えることを忘れないように。たまには自分で考えてプログラムを改造するのも、勉強になっていいもんだよ。みんな、がんばってチャレンジしてみてね。



出たとこ勝負のお天気占い

たたかう天気予報

たたかう天気予報LIST

```

100 SCREEN1,3:KEYOFF:COLOR15,4:WIDTH32:A=RND(-TIME):PLAY"T192L4S0M30000","T192L4S0M30000"
110 P(1)=5:P(2)=1:P(3)=6:P(7)=4:P(8)=5
120 RESTORE:FORI=1TO6:S$="":FORJ=1TO32:READA$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXTJ:SPRITE$(I)=S$:NEXTI
130 FORI=1TO6:READC(I):NEXTI
140 PRINT:PRINT"****たたかう てんきよほう ****":LOCATE3,7:PRINT"-----"
150 T=10:S=0:PUTSPRITE7,(40,152),15,4:PUTSPRITE8,(72,136),1,5:PUTSPRITE9,(104,152),15,6
160 LOCATE20,3:PRINT"たいむ";T;" ":LOCATE20,6:PRINT"すこあ";S;" ":IF T<0GOTO290
170 FORI=1TO6:PUTSPRITEI,(0,0),0,0:NEXTI
180 PLAY"05CGACBAFEDC","R6405CGACBAFEDC"
190 LOCATE4,14:PRINT"ぶっしゅ すべーすきー"
200 IF INKEY#<>" "GOTO200
210 LOCATE4,14:PRINT"いざ"お! ":FORI=1TO600:NEXTI:FORI=1TO3:A(I)=INT(RND(1)*3+1):PUTSPRITEI,(8+32*I,24),C(A(I)),A(I):NEXTI:PLAY"E16C16":TIME=0
220 FORI=1TO3
230 A=STICK(0):IFA=0GOTO230
240 Z(I)=P(A):PUTSPRITE3+I,(8+32*I,72),C(Z(I)),Z(I):PLAY"A16"
250 A=STICK(0):IFA<>0GOTO250
260 NEXTI:TT=TIME:T1=TT*60:T2=INT((TTMOD60)*100/60)/100:LOCATE4,14:PRINTT1+T2;" ":FORI=1TO400:NEXTI
270 T=T-T1-T2:P=0:FORI=1TO3:IFA(I)=Z(I)-3THENP=P+1
280 NEXTI:S=S+(2^P-1)*10:LOCATE4,14:PRINT"ぽーいんと";(2^P-1)*10;" ":FORI=1TO400:NEXTI:GOTO160
290 LOCATE4,14:PRINT"** おしまい **"
300 PLAY"05BAGFEDC8C8","04BAGFEDC8C8":FORI=1TO600:NEXTI
310 IF INKEY#<>" "THEN310ELSE150
320 DATA0,0,6C,44,28,28,39,7B,7F,7F,4F,3F,3F,1F,0,0,0,0,0,0,0,0,E0,E0,E8,F8,F4,F4,FE,FF,0,0
330 DATAF,1F,3F,3F,7C,7B,7F,7F,3F,1F,1F,7,10,24,49,92,0,80,C0,E0,60,AE,BF,BF,FF,FF,F,FE,0,92,24,48
340 DATA0,0,F,1F,3F,3F,7C,7B,7F,7F,3F,1F,1F,7,0,0,0,0,0,80,C0,E0,60,AE,BF,BF,FF,FF,F,FE,0,0
350 DATA0,0,0,0,0,0,0,3,7,5,E,1B,1F,BD,7,20,0,0,0,0,0,0,C0,60,E0,F0,F0,F8,FC,F0,0
360 DATA0,0,7,1F,3F,3F,7F,7F,7F,66,44,0,0,0,0,0,80,80,F0,FC,F6,FA,FF,FF,FF,B3,91,80,80,80,90,60
370 DATA0,3,7,D,D,D,F,7,3,0,1,1,1,1,1,0,C0,E0,70,70,70,F0,E0,C0,0,E0,F0,F8,FC,B0,10
380 DATA7,14,15,15,1,15

```




さらわれたペンコ姫を救出! スーパーペンペの大冒険



■横スクロールのアクションゲーム。主人公のペンペを操って、次々と面をクリアしていくんだ!

MSX・RAM16K以上
by 瀬頭信幸

こうして遊んでね

バンバカーバーン! 記念すべき読者投稿、採用第一号作品なのだ。このゲームは、さらわれたペンコ姫を救出するために、主人公のペンペが旅に出る、というストーリーのもの。まず、RUNさせてみると、しばらくして真ん中にゲーム画面がでる。黄色いやつが、主人公のペンペだ。こいつを操作して、ブロックの中を右へ右へと進んでいき、ボールまでたどり着いたら1面クリアだ。ペンペはカーソルキーで左右に動き、スペースキーでジャンプができる。ときには、行き詰まってどうにもならなくなることもあるから、そういう

ときはGキーでギブアップしよう。結構、意地悪なところもあるから、何度もチャレンジしないと、そう簡単にはクリアできないぞっと。そうして、なんとかして5面までクリアすると、エンディングが待っている。見事、姫を救出したらハッピーエンドってわけだ。なんだか、某横スクロール型のアクションゲームに似てる気もするけど、これだけ短いプログラムでシンプルに作り上げたあたりは、プログラマーのセンスを感じてしまうな。瀬頭くん、期待してるから、これからも楽しいプログラムをドンドン作って送ってね。Mマガ編集部一同、首を長くして待てるよ。

プログラマーAyuの一言メッセージ

このゲームを見て、おっ、と思ったのがBGMだね。べつにたいした事をやっている訳でもないんだけど、普通は面倒臭いんで、皆やらないんだよね。そういう細かいところに手を入れているところが、好感が持てるね。それと、ゲーム画面をコンパクトにまとめたのもよかった。先が見えないところに、程よいスリルがあっていい。リストも短くなるしね。うん、とにかくショートとしてはまずまずの出来映えだな。でも、1つだけ注文がある。これは、他の投稿作

品にもいえるんだけど、マルチステートメントを使い過ぎだ。それに、もう少しスペースを入れた方がいいと思う。できるだけ見やすいプログラムを心がけようね。



スーパーペンペの大冒険LIST

```

10 / ●●●●●●●●●● ショキ セッテイ ●●●●●●●●●●
20 CLEAR 5000
30 COLOR 15,1:CLS:KEYOFF:SCREEN 1,0,0
40 DIM MS$(37):GOSUB 500
50 MS=0:R=R+1:IF R=6 THEN 410 ELSE GOSUB 6
10
60 X=4:Y=5:T=145:CLS:SOUND 6,3:SOUND 7,0
70 LOCATE 9,5:PRINT"SUPER PENPE"
80 A$="":FOR I=0 TO 6:A$=A$+"-":NEXT
90 LOCATE 10,7:PRINT" "+A$+" "
100 LOCATE 10,14:PRINT" "+A$+" "
110 FOR I=8 TO 13:LOCATE 10,I:PRINT"|":LOC
ATE 18,I:PRINT"|":NEXT
120 LOCATE 11,16:PRINT"ROUND";R
130 LOCATE 11,18:PRINT"TIME";T
140 A=Y*8+55:PUTSPRITE 0,(128,A),10,0
150 FOR I=1 TO 6:LOCATE 11,I+7:PRINT MID$(
M$(I),X-3,7)
160 NEXT:LOCATE 12,10:PRINT"START"
170 IF (STRIG(0)ORSTRIG(1))=0 THEN 170
180 / ●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●
190 X1=0:Y1=0:A$=INKEY$
200 IF INSTR("Gg",A$)AND A$<>" " THEN 340
210 IF X=60 THEN LOCATE 12,10:PRINT"GOAL!":
GOTO 50
220 LOCATE 11,18:PRINT"TIME";T
230 T=T-1:IF T=0 THEN 340
240 S=STICK(0)ORSTICK(1):X1=-(S=7)*(X>4)-(
S=3)
250 IF MID$(M$(Y+1),X,1)<>" "AND(STRIG(0)O
RSTRIG(1))=-1ANDY>1 THEN Y1=-1
260 IF MID$(M$(Y+Y1),X+X1,1)=" " THEN X1=0
:Y1=0
270 A$=MID$(M$(Y+1),X+X1,1):IF A$<>"あ"ANDA
$<>" "ANDY1=0 THEN Y1=1
280 X=X+X1:Y=Y+Y1
290 A=Y*8+55:PUTSPRITE 0,(128,A),10,0
300 FOR I=1 TO 6:LOCATE 11,I+7:PRINT MID$(
M$(I),X-3,7):NEXT
310 MS=MS+1:IF MS=38 THEN MS=1
320 PLAY MS$(MS):GOTO 190
330 / ●●●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●
340 FOR I=0 TO 600:NEXT
350 SOUND 8,12:SOUND 9,12:SOUND 10,12:SOUN
D 7,49
360 FOR I=200 TO 0 STEP-10:SOUND 1,0:SOUND
3,0:SOUND 5,0:SOUND 0,I:SOUND 2,I+5:SOUND
4,I+15:NEXT:FOR I=0 TO 99:NEXT:PLAY"E16R1
6"
370 LOCATE 12,9:PRINT"GAME"
380 PLAY"DR16":LOCATE 13,11:PRINT"OVER"
390 IF INKEY$=" " THEN 390 ELSE MS=0:GOTO 6
0
400 / ●●●●●●●●●● HAPPY END ●●●●●●●●●●
410 FOR I=8 TO 12:LOCATE 11,I:PRINT"
":NEXT
420 PUTSPRITE 0,(104,96),10,0:PLAY"R1"
430 PUTSPRITE 1,(152,96),8,0:PLAY"R1"
440 FOR I=104 TO 124:PUTSPRITE 0,(I,96),10
,0:PUTSPRITE 1,(256-I,96),8,0
450 FOR J=0 TO 49:NEXT J,I:LOCATE 11,10:PR
INT"THANK"
460 LOCATE 11,10:PRINT"THANK":LOCATE 14,11
:PRINT"YOU!":FOR I=0 TO 999:NEXT:BEEP
470 D$="T114S13L8":A$=D$+"0600002.D000CDEF
EDDD2." :B$=D$+"05BBBB2.BBBBBAB06C04B8BBBB2

```


改造するならココ

うーん、うーん、改造といっても、このゲームはさしてイジルところがないので、面データを変えてみよう。これは750行からのデータ文に入っている、5つのデータで1面分になっている。そのデータを画面に表示するのが、610行からのサブルーチン。それでは、データの作り方を説明しちゃう。

まず、データは5つ一組だっているけど、その1番目が画面の1番上の段のデータ、2番目が2段目……のようにになっている（ペ

ンペの画面は、床を除いて5段できているからね）。そして、並んでる数字だけど、ここからが難しい。630行を見てみよう。このMID\$文中に“(ダブルクォーテーション)で囲まれた文字列があるね。これに、左から順番に1、2、3、4、5……と数字を付けていこう。そして、データの数字を見る。例えば、1面のはじめは0だ。そうしたら、この読んだ数に4をかけて1をたててみよう。この場合、 $0 \times 4 + 1 = 1$ だ。で、さっきの630行を見て、この数字の番号が付いたところから4文字分、キャラクターを持ってくる。そして、これをデータの数字の個数分(14個)繰り返し、持ってきたキャラクターを左からズラっと並べる。こうしてできたのが、そのラインのデータ。わかったかな？ 実際やってみた方がわかりやすいから、レッツ・トライでやってみよう。



▲もたもたしているとタイムアウト。タイミングよくジャンプして、ブロックをクリアしていくんだ。



```

." :C$=D$+"04G6G62.G6G6G6G6G6G6G62."
480 PLAY A$,B$,C$:PLAYB$,C$:GOTO 480
490 '..... VRAM イシ"リ.....
500 FOR I=384 TO 727:A=VPEEK(I):VPOKE I,AD
RA/2:NEXT
510 FOR I=1064 TO 1071:A=VPEEK(I):VPOKE I,
ADRA/2:NEXT:VPOKE 1071,&H18
520 FOR I=176 TO 223:A=VPEEK(I):VPOKE I,AD
RA/2:NEXT
530 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 7:READ A$
540 VPOKE &H440+J+I*72,VAL("&H"+A$):NEXT J
,I
550 VPOKE &H2011,&H87:VPOKE &H2012,&H45
560 B$="":FOR I=1 TO 8:READ A$
570 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(
0)=B$
580 FOR I=1 TO 37:READ A$:MS$(I)=A$:NEXT
590 RETURN
600 '..... MAP SET .....
610 FOR I=1 TO 5:M$(I)=" ":READ A$
620 FOR J=1 TO 14:B$=MID$(A$,J,1):A=VAL("&
H"+B$)
630 B$=MID$("          b b bb b  b b bb
bbbb b bb b b bbbb bb bbbb bbbb",A*4+
,4):M$(I)=M$(I)+B$:B$="":NEXTJ,I
640 M$(1)=M$(1)+"● ":FOR I=2 TO 5:M$(I)=M
$(I)+"I ":NEXT
650 M$(6)="ああああああああああああああああああああああああ
ああああああああああああああああああああああああああああ"
660 RETURN
670 '..... DATA .....
680 DATA 7C,E6,FA,FE,FE,FE,7C,00
690 DATA FF,55,AA,00,00,55,AA,FF
700 DATA 81,81,BD,7E5F8,00000000000040
710 DATA T112S1M2000004L16C8,G,C8,C,G8
720 DATA B8,G,AB,A,AB,CC,G,C8,C,G8,B8
730 DATA G,AB,A,AB,FE,D,E8,D,E8,AG,F+,G8,D
5C
740 DATA 04G8,05C04G,AB,05C8,CC,E,C8,R8
750 DATA 000004920000000,000012490000038
760 DATA 07E03FFE035878,100940000404F8
770 DATA 303E1FCF2955F8,00000000000040
780 DATA 001F3FFFFF1CB0,01C18000016240
790 DATA 0C09FFFFFFD01B0,1C3C0000033C40
800 DATA 00000000000400,000004040C3880
810 DATA 0AA01510908200,10105542453C10
820 DATA 20195540000010,00080000802010
830 DATA 01F83F7F83E1F0,04088100880400
840 DATA 0FF9FF7F9FEFF0,20040100402010
850 DATA 000000000000001,0060C0007E487F
860 DATA 03060F33032100,18102000FA0440
870 DATA 3B0000000000040

```

ショートプログラム投稿募集のお知らせ

Mマガでは、ショートプログラムを常時募集しています。ゲームがきたら、ディスクやテープにプログラムをセーブして、編集部宛てに送ってください。あなたの住所、氏名、年齢、電話番号もお忘れなく。採用された方には、当社規定の原稿料をお支払いいたし

ます。なお、他人のプログラムをコピーしたものや、他の雑誌との二重投稿は固くお断わりいたします。
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
「ショートプログラム」係



さて、7月号の次は、8月号である。
8月号の特集はといえば、これまた
コンストラクション機能付きのアクション
ゲームの予定。今月とはちがった形の
アクションゲームなのでよろしく。もち
ろんほかの記事も、さらにがんばるぞ！

STAFF

発行人	塚本慶一郎
編集人兼編集長	小島 文隆
副編集長	塩崎 剛三 河野真太郎 加川 良
編集スタッフ	藪 暁彦 金井 哲夫 金矢八十男
	田中富美子 新井 創士 船田 巧
	唐木 緑 樹村 頼子 水野 震治
	浜村 弘一 伊東 みか 下山 牧子
	金田一 健 石井理恵子 高橋久美子
	渡辺 妙子 宮川 隆 五十嵐久和
	宮地 千里 大塚由利子 川村 篤
	入澤 貴志 有沢 清子 伊藤 雅敏
	鈴木 弘明 都竹 喜寛 小島 千栄
	山田美恵子 二木 康夫 斉藤 伸
	鈴木 賢一 森本 真理 渡辺 江里
制作スタッフ	本間 智嗣 荒井 清和 山田 康幸
	田宮 朋子 佐藤 英人 浜崎千英子
	刑 部 仁
編集協力	上野 利幸 由井 香織 山口 裕生
	青柳 昌行 田中 芳洋 森岡 憲一
	小池 善之 土方 幸和 林 大紋
	可徳 剛 高橋 義信 藤木 清輝
	渋谷 洋一 石笠三千穂 柴田 英春
	川尻 角栄 川村 和弘 渡辺 和彦
	伊藤 裕 藤高 信博 齊藤 裕史
	折原 光治 三井 徳久 吉屋 一美
	田川 実 神谷 正樹 大橋 悟朗
	出浦美佐子 大森 穂高 武笠 広幸
	三須 隆弘 山田 裕司
制作協力	三輪 悦子 a d m i x スタジオB4
	CYGNUS 渡辺 葉子 前田実穂子
	鈴木 仁 小山 俊介 吉田由喜子
	内山 泰秀 林 裕子
アメリカ在住	トム・ランドルフ デイブ・ルー
フォトグラフ	水科 人士 八木澤芳彦
イラスト	川上 富也 桜 玉吉
	佐久間良一 城戸 房子 もろが 卓
	宮嶋美奈子 山口 志乃 大賀 葉子
	及川 達郎 望月 明 なかのたかし
	岩村 実樹

情報電話のご案内

あれが聞きたい、これが聞きたい！ MSXマガジン編集部では、いろいろなお問い合わせに対応するために“MSXマガジン情報電話”を開設しているのだ！ 24時間、テープによって、プログラムの変更点や新作ソフト、あるいはアフターケアなどの情報を流しているぞ。興味がある人は、下記の番号までお電話、どうぞ！

東京

☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時まででお願いします。係員が直接お答えします。ただし、会議などのために、一時情報電話を休止している場合もございます。その折には、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

MSXマガジン
8月号は7/8発売! 予価 **380円**

極楽、痛快。まる



アルカノイドII

ジョイントローラ付/
(ポリウム方式)

MSX-12 ■アルカノイドII 定価6,800円 ●MSX2 ●

あのアルカノイドが、IIに進化して帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能/ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載/しかも画面数は約2倍にアップ(対前作比)。アイテムも増えて、興奮度200%まちがいなし!

Super Pileer

MSX-13 ■スーパーピエロ 定価5,800円 ●MSX1 MSX2 ●

パワーボール作戦で派手に攻撃か、それともEXTRA作戦でゆくか。作戦選択は君の判断しだいだ。最強アイテムは、なんと丸太ン棒。がんばれ、ばぐらのスーパーピエロ。敵キャラだって魅力いっぱい!



Victorious NINE II

高校野球編

MSX-11 ■ビクトリアスナインII

定価5,800円 ●MSX2 ●

誰もが興奮する、夏の全国高校野球大会。その出場ラインのデータがインプットされ、まさにわが家が熱闘・甲子園/となってしまうのだ。2人で対戦も、2人対コンピュータの対戦も、もちろん1人でもOK。負けたらグラウンドの土を持ち帰ろう。



AMERICAN Soccer

MSX-15 ■アメリカン・サッカー

■アメリカン・サッカー 定価5,800円 ●MSX2 (ROM版)

面倒なルールは一切なし!オキテやぶりのサッカーゲームだ。プレイヤーどうしの激しいボディチェック、スライディングしての強烈な足ばらい。過激なプレイが、カラダ中を熱くする。ファイティングスピリットが勝利へのカギ!

The COCKPIT

MSX-14 ■ザ・コックピット

定価6,800円 ●MSX2 ●

進入灯を見ながら、画面に表示される11の航空計器を駆使する夜間着陸は、ハイ・テクの極致。気分はほとんどパイロットのリアルタイム・フライト・シミュレーションソフトだ。プロ・パイロットの偉大さが体感できる本格派!



(提供 JALフォートサービス)

〒101 東京都千代田区外神田1-3-7

■システムコンピュータ営業部/☎03(253)0761(代)FAX03(253)0984

■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03(251)8061(代)

●ニデコソフトは全国有名パソコンショップでお求めいただけます。

MSX1は、16KB以上の機種でお楽しみください。

MSX2は、メインRAM64K/V-RAM128K以上の機種でお楽しみください。

MSX2は、1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカードリッジです。

MSX1は、アスキーの商標です。

けつちもし、パソコンが欲しくなる。



A1+FD版ソフト
さらに漢字ROMで
なんと54,800円。

パナミュージズメントカードリッジで
アイテムやレベルを共用できる、
ふたつのアシュギーネソフトだ。



「虚空の牙城」(T&Eソフト)
SW-M002 価格 6,800円

「復讐の炎」(マイクロキャビン)
SW-M003 価格 6,800円

パナミュージズメントカードリッジ
SW-M001 価格 3,800円
※この広告のソフトはMSX2用です。
(RAM64K, VRAM128K)

そこで、最初からフロッピー
がついたA1Fはどうだろう。
あのA1にフロッピーをつけて、オドロキの
54,800円。おまけにフロッピーソフトも付属。
買ったその日から、グラフィックも住所録も
いきなりできます。その上、漢字ROM内蔵、
独立10キー採用どれをとっても明るい未来。

パナソニック MSX2 パソコン
FS-A1F 標準価格 54,800円

▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業
をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電
器産業㈱ 情報機器部MX係まで。MSXはアスキーの商標です。

A1+ジョイパッドで29,800円。

こちらはA1マークII。連射
式ジョイパッド、おもしろ
ソフト内蔵、10キー採用。



NET-WORK
ボクらの「A1クラブ」に入ろう!

A1ファンのためのパソコン通信ネットワーク
「A1クラブ」で友だちの輪を全国へ広げよう。
お問い合わせ: 日本テレネット ☎075(211)3441

Panasonic A1F

松下電器産業株式会社